Grimório de Arton

Versão 1.01

Saudações

Este é um grande projeto iniciado pela Daemon Editora, com o objetivo de reunir todas as Magias e Rituais conhecidos, criados ou pesquisados pelos Mestres e Jogadores de TORMENTA, como um grande Grimório Virtual.

A origem do Grimório Virtual ocorreu devido a um erro deste que vos escreve. Quando estávamos preparando a Terceira Edição de TORMENTA, eu esqueci de colocar o cabeçalho de Magia de mais de vinte Rituais de 3D&T e o erro passou pela revisão, chegando até o produto final, por influência de Nimb (o deus do Caos) e talvez Wynna (que desejaria ver este Grimório nas mãos de muitas pessoas).

Imediatamente, liguei para o Marcelo Cassaro pedindo ajuda para fazer uma errata e ele sugeriu que "como a maioria das Magias apresentadas já haviam sido publicadas no manual 3D&T, nas primeiras edições de Tormenta e na Dragão Brasil, grande parte dos jogadores já teria estes Rituais, então, ao invés de simplesmente fazer uma errata, porque não disponibilizar de uma vez TODAS as magias?".

A idéia foi muito boa. Depois, em reunião com os maiores magos de Arton, decidimos melhorá-la ainda mais. Como?

Decidimos criar, então, um MEGA-GRIMÓRIO, feito pelos Jogadores para os Jogadores, com o auxílio da Internet.

Preparamos uma página especial com o projeto:

http://www.daemon.com.br

E colocamos TODOS os rituais já publicados de Tormenta à disposição dos Jogadores e Mestres, além de um formulário para que todos possam nos enviar suas próprias Magias e Feitiços, tornando este projeto um Grande Grimório Coletivo, que funcione tanto para 3D&T quanto para o Sistema Daemon, atualizado a cada 3 meses.

Este Grimório apresenta um total de 132 magias — incluindo todas as 107 vistas em Tormenta 3E, além de algumas magias inéditas. Todas apresentam dados completos para uso em 3D&T e Sistema Daemon. Para utilizá-las você deve possuir o livro Tormenta 3E.

Abração

Marcelo Del Debbio

Autores

Marcelo Cassaro, Marcelo Del Debbio, Rogério Saladino, JM Trevisan

Colaboraram:

Roberto Moraes, Grahal Benatti, Flávio Ribeiro, Sandro Gonçales, Isa Princesa Rhana, Alvaro Jamil Freitas, Norson Botrel, Luciana Bacci, Joe Prado, Rodrigo Reis, Richard Garrell, Johan Spellcaster, Alvaro Bastida, Fabrício Botelho, Wallas Pereira.

O Grande Grimório

Afetar Fogueiras
Alarme!
Anfíbio
Amor Incontestável de Raviollius
Apavorante Gás de Luigi
Arma de Allihanna
Armadura de Allihanna
Armadura Elétrica
Armadura Espectral
Armadura Extra
Armadura Mental
Asfixia
Ataque Mágico*
Ataque Vorpal
Aumento de Dano*
Banf!
Buraco Negro
Bola de Fogo
Bola de Fogo de Questor
Borrão
Cajado em Cobra
Cancelamento de Magia*
Canto da Sereia
Cegueira
Chuva Quente
Coma
Conjurar Animais
Contra-Ataque Mental
Cores
Corpo Elemental*
Crânio Voador de Vladislav
Criação de Frutas e Vegetais
Criação de Mortos-Vivos
Criatura Mágica*
Cura Mágica*
Cura de Maldição
Cura para os Mortos
Cura Sagrada*
Cura Total
Desejo
Desmaio
Desvio de Disparos
Detecção de Invisibilidade
Detecção de Magia*
Dominação Total
Enxame de Trovões
Escuridão
Erupção de Aleph
Esconjuro de Mortos-Vivos
Explosão
Fascinação
Fechadura
Ferrões Venenosos
Flor Perene de Milady "A"
Força Mágica*
Fúria Guerreira
Gagueira de Raviollius
Garras de Atavus
Ilusão*
Ilusão Avançada
Ilusão Total
Imagem Turva
Inferno de Gelo
Invisibilidade*
Invocação do Dragão
Invocação do Elemental
Invocação da Fênix
Invulnerabilidade
Lágrimas de Hyninn
Lágrimas de Wynna
Lança Infalível de Talude
Leitura de Lábios
Luz
Loucura de Atavus
Mágica Silenciosa de Talude
Mãos de Fogo
Mãos Espectrais
Marcha da Coragem
Magia Perdida
Marionete
Mata-Dragão
Megalon
Mikron
Momento de Tormenta
Monstros do Pântano
Morte Estelar
Mundo dos Sonhos
Nobre Montaria
Nulificação Total de Talude
Pacto com a Serpente
Pânico
Paralisia
Permanência
Petrificação
Poder Telepático
Praga de Kobolds
Proteção Mágica*
Proteção Contra o Elemento*
Proteção Contra a Tormenta
Raio Desintegrador
Resistência de Helena
Ressurreição
Rocha Cadente de Vectorius
Roubo de Vida
Sacrifício do Herói
Sanidade
Sentidos Especiais
Seta Infalível de Talude
Silêncio
Soco de Arsenal
Sono
Teleportação
Teleportação Avançada
Teleportação Infalível
Tentáculos
Terremoto
Terreno Escorregadio de Neo
Toque do Unicórnio
Transformação
Transformação Momentânea
Transformação em Orc
Transformação em Pudim de Ameixa
Transporte*
Tropas de Ragnar
Trovão
Trovão em Cadeia
Vazio
Verter Água de Pedra
Visão do Passado
Vôo

Lista de Magias

Afetar Fogueiras

3D&T: Fogo 1-4
Daemon: Controlar Fogo 1-4
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta magia permite controlar chamas do tamanho de uma lamparina (Fogo 1), fogueira de acampamento (Fogo 2), pessoa (Fogo 3) ou uma GRANDE fogueira, como uma casa em chamas (Fogo 4). Ela não permite criar fogo, apenas controlar fogo já existente. Usado para provocar dano, esse fogo pode causar dano de 1d (para Fogo 1) e no máximo 2d (para Focus 2 ou mais).

Alarme!

3D&T: Ar 1
Daemon: Entender Ar 1
Custo: 0
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta magia de advertência permite ao mago traçar um círculo invisível medindo 5m de raio com Ar 1, e dobrando de tamanho para cada nível extra de Focus (10m para Ar 2, 20m para Ar 3; 40m para Ar 4...). Ao penetrar nessa área, qualquer criatura maior que um camundongo emite um som agudo. Esse som pode ser ouvido por quaisquer pessoas ou apenas pelo mago, à sua escolha.

O círculo protegido permanece no lugar, e não se desloca com o mago. É permitido ao mago ficar fora da área protegida, desde que ela continue dentro do alcance. Embora indique que uma criatura entrou na área protegida, esta magia não permite ao mago determinar sua posição.

Anfíbio

3D&T: Ar 2, Água 2
Daemon: Entender Humanos/Água 3
Custo: 1 ponto por criatura
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta magia permite a uma criatura se mover e respirar livremente na água doce ou salgada. Ela não precisa de Perícias para nadar e pode se mover na água com a mesma velocidade que teria em terra (normalmente, sem esta magia, um Personagem na água se move com metade da velocidade normal). Lançada sobre uma criatura marinha, a magia tem efeito contrário — permitindo que ela possa respirar em terra.

O Amor Incontestável de Raviollius

3D&T: Luz 3, Ar 2, Telepatia
Daemon: Entender/Controlar Humanos 4
Custo: 2 pontos
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Apesar de seu grande poder, Raviollius era um mago pacífico. Ele devotou a vida ao estudo de magias não violentas, capazes de incapacitar seus inimigos sem ferir ou matar — mas quase sempre de forma humilhante! Assim, seu nome costuma figurar no título de muitas magias não letais.

O Amor Incontestável foi a primeira magia criada por Raviollius. Qualquer criatura atingida por ela deve fazer um teste de Resistência; se falhar, vai se apaixonar perdidamente pela primeira criatura em que colocar os olhos! Uma criatura nesse estado não pode fazer qualquer ataque contra a pessoa amada, e nem permitir que seja atacada. Contudo, se receber qualquer ataque (mesmo que não sofra dano), a magia será quebrada.

O Mestre deve aplicar modificadores no teste de Resistência, de acordo com a situação (+1 para um inimigo; -1 para um amigo ou colega). Mortos-vivos e personagens com Devoção ou Protegido Indefeso são imunes a esta magia.

Em animais não sexuados ou certas criaturas pouco inteligentes, o efeito pode ser diferente: a vítima considera a criatura amada como sendo sua mãe!

O Apavorante Gás de Luigi

3D&T: Ar 1
Daemon: Ar 1
Custo: 0
Duração: 1d minutos
Alcance: padrão

Criada por Luigi Sortudo, o famoso bardo pessoal do Rei Thormy de Valkaria, esta magia fraca e inofensiva serve apenas para trazer risos e embaraços. O alvo tem direito a um teste de Resistência. Se falhar... bem, começa a emitir sonora ventosidade pelo ânus (também conhecida como "peido") pelos minutos seguintes. Isso não provoca nenhum dano ou penalidade... só constrangimentos!

A Arma de Allihanna

3D&T: Água 1, Clericato
Daemon: Criar/Controlar Plantas 2, Pontos de Fé
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: apenas o clérigo

Esta magia faz brotar do chão uma arma qualquer, à escolha do clérigo — espada, machado, lança, arco e flecha...—, feita de madeira, cipó e espinhos muito afiados. Ela é considerada

mágica, e seu dano (baseado em Força ou PdF, à escolha do clérigo) é igual ao Focus do invocador em Água/Plantas, em dados (um clérigo com Focus 3 pode invocar uma arma que causa 3d de dano). A Arma de Allihanna não pode ser invocada em lugares estéreis, sem vegetação: terrenos rochosos, secos, urbanos ou amaldiçoados (como casas e cemitérios mal-assombrados) impedem o uso da magia. Caso seja transportada para esse tipo de terreno, a arma ainda conserva seu dano normal — mas não é mais considerada uma Arma Especial.

Lisandra, uma jovem druida nativa de Galrasia, é conhecida por ser capaz de usar esta magia como uma habilidade natural, sem gastar pontos.

A Armadura de Allihanna

3D&T: Água 1, Clericato
Daemon: Criar/Controlar Plantas 2, Pontos de Fé
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: apenas o clérigo

Esta magia permite fazer brotar do chão uma armadura de madeira e cipó, que se enrosca no corpo do mago e fornece Armadura igual ao Focus do clérigo em Água (ou IP igual a 6 vezes o Focus em Plantas), enquanto está ativada. Ela não é cumulativa com a Armadura/IP naturais do invocador: caso o clérigo já possua Armadura/IP igual ou superior a esse valor, a magia não tem efeito.

Assim como a Arma de Allihanna, esta magia não pode ser invocada (ou mantida) em lugares estéreis. A druida Lisandra também pode usar esta magia como uma habilidade natural, sem gastar pontos.

Armadura Elétrica

3D&T: Ar 2, Luz 2
Daemon: Controlar Ar/Luz 3
Custo: 1 ponto por turno
Duração: sustentável
Alcance: apenas o mago

Esta magia reproduz exatamente o efeito de Eletricidade (tanto que um personagem que já tenha esta Vantagem nunca vai precisar da magia). Graças a ela o mago pode transmitir pela pele uma carga elétrica capaz de causar dano igual à sua Armadura ou IP naturais, em dados: um mago com Armadura/IP 3 causará 3d de dano.

A carga elétrica atinge quaisquer criaturas que estejam à distância de combate corporal (mesmo que não estejam tocando diretamente o mago). Estas qualidades tornam a Armadura Elétrica ótima para se proteger contra um grande número de atacantes.

Armadura Espectral

3D&T: Luz 3
Daemon: Controlar Ar/Espíritos 3
Custo: 1 ponto por turno
Duração: sustentável
Alcance: apenas o mago

Esta é uma magia raríssima. Erguendo uma majestosa armadura luminosa à volta do corpo do mago, esta magia oferece Armadura +2 ou IP+12 enquanto está ativada.

Armadura Extra

3D&T: veja abaixo
Daemon: veja abaixo
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Enquanto está ativa esta magia reproduz em uma criatura o efeito dos vários tipos da Vantagem Armadura Extra. Se você lança Armadura Extra: Força sobre uma criatura, por exemplo, sua jogada de Armadura terá automaticamente resultado máximo quando sofre um ataque baseado em Força. (No sistema Daemon, o IP do personagem é multiplicado por 6 contra aquele ataque específico.)

Cada Armadura Extra corresponde a uma magia diferente. Então, se você conhece as palavras mágicas para Armadura Extra: Frio/Gelo, este é o único tipo que poderá invocar até aprender os demais tipos.

Cada tipo de Armadura Extra tem suas próprias exigências:
Corte: Terra 2, Ar 1
Perfuração: Terra 2, Luz 1
Contusão: Terra 3
Explosão: Ar 3
Calor/Fogo: Fogo 3
Frio/Gelo: Ar 2, Trevas 1
Luz/Raio Laser: Luz ou Trevas 3
Relâmpago/Eletricidade: Terra 3
Vento/Som: Ar 2, Terra 1
Água/Ácido: Água ou Terra 3
Magia/Armas Mágicas: Focus 2 em três Caminhos
Qualquer ataque com Força: Focus 3 em três Caminhos
Qualquer ataque com Poder de Fogo: Focus 4 em três Caminhos

Os últimos três tipos de Armadura Extra (magia, Força e PdF) são raros.

Armadura Mental

3D&T: Terra 3, Telepatia
Daemon: Controlar Humanos 3
Custo: 1 ponto
Duração: sustentável
Alcance: apenas o mago

Esta magia protege totalmente a mente do mago contra efeitos telepáticos: enquanto a Armadura Mental está ativa, ele não será afetado por nenhuma magia que tenha Telepatia ou Controlar Humanos como exigência, bem como nenhum tipo de poder mental. A própria Vantagem Telepatia também não vai funcionar contra ele.

Magos poderosos usam esta magia em conjunto com Permanência para ganhar imunidade total e permanente contra ataques telepáticos.

Asfixia

3D&T: Ar 5
Daemon: Controlar Ar 5
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Lançada contra uma criatura, esta magia exige um teste de Resistência; se falhar, a vítima não consegue mais respirar.

Uma vítima de Asfixia pode prender a respiração durante Rx5 minutos (CON rodadas no sistema Daemon), se estiver em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência (ou CON/5) se estiver em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno até a morte.

Esta magia não tem efeito contra mortos-vivos, golens, Criaturas Mágicas e — obviamente — quaisquer outras que não precisem respirar.

Ataque Mágico*

3D&T: Focus 1
Daemon: Controlar Caminho Elemental 1
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Esta é a forma mais simples e óbvia de provocar dano usando magia — todos os Caminhos podem ser usados para causar dano. Com o Caminho do Fogo você pode disparar chamas pelas mãos, enquanto o Caminho da Água permite fazer disparos líquidos. Através do Caminho da Terra você pode lançar meteoros, e o Caminho das Trevas permite criar tentáculos de escuridão para esmagar o inimigo. O Caminho do Ar lança ventos cortantes contra o alvo, e o Caminho da Luz dispara raios laser!

O tipo exato de ataque depende da imaginação do mago. Com o Caminho da Terra, por exemplo, ele poderia atacar com uma chuva de meteoros, uma parede de pedra, um imenso monolito ou uma mão rochosa gigante. O efeito visual pode mudar, mas existe um limite: ele NUNCA vai causar dano maior que 1d para cada ponto de Focus. Então, se você tem Terra 2, sua chuva de meteoros/parede/monolito/mão de pedra vai causar 2d de dano. Sempre.

Um ataque com magia funciona mais ou menos como um ataque normal, rolando os mesmos testes. Você pode usar magia tanto para ataques corporais quanto à distância, como se fosse Poder de Fogo (respeitando o alcance máximo da magia). O dano deste ataque pode ser dividido em alvos diferentes — um para cada ponto de Focus. Com Focus 3 você pode atacar até 3 alvos diferentes e causar 1d de dano em cada um. Cada alvo exige um teste separado.

Este tipo de dano mágico é simples de realizar; magos mais experientes sabem combinar dois ou mais Caminhos em efeitos mais poderosos, e por um custo menor em pontos.

Ataque Vorpal

3D&T: Ar ou Luz 4
Daemon: Controlar Ar/Luz 5
Custo: 1 PV por turno
Duração: sustentável
Alcance: padrão

O efeito desta magia rara é semelhante à magia Aumento de Dano, mas não aumenta o dano propriamente dito. Em vez disso, transforma uma arma ou ataque comum em ataque vorpal — ou seja, capaz de decapitar o adversário e matá-lo com um só golpe!

Sempre que um personagem sob efeito desta magia (o próprio mago ou outra pessoa) consegue um resultado 1 em seu teste de Habilidade (ou, no Sistema Daemon, um Acerto Crítico) para o ataque, o alvo deve imediatamente fazer um teste de Armadura/CON: se falhar, terá a cabeça cortada.

Nota: criaturas com mais de uma cabeça serão mortas apenas quando TODAS forem decapitadas!

Aumento de Dano*

3D&T: Focus 1
Daemon: Controlar Caminho Elemental 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Em vez de causar dano direto, a magia pode ser usada para aumentar OUTRA fonte de dano. Você pode, digamos, criar uma espada de chamas para aumentar o dano de sua Força (ou a Força de um colega). Neste caso o aumento é +1 ponto de dano para Focus 1; +2 para Focus 2; +1d para Focus 3; +2d para Focus 4; e +3d para Focus 5. O aumento nunca pode ser superior a +3d. Além disso, o dano passa a ser considerado mágico.

Então, se você tem Terra 5, poderia gastar 2 PVs para transformar em pedra os punhos de seu colega anão que tinha Força 1 — seu dano total agora será de 1d+2. Mas se escolher gastar 5 PVs (seu limite), o dano causado pelos punhos do anão será de 4d (Força 1 + 3d), mágico.

Banf!

3D&T: Ar 3
Daemon: Controlar Ar/Metamagia 4
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Esta magia élfica permite realizar um único teleporte de curto alcance (a até 20m) para qualquer direção escolhida pelo mago. Não permite se teleportar para o interior de objetos sólidos (se isso for tentado, os pontos são gastos mas a magia não funciona). O nome da magia deve-se ao barulho que o efeito produz, com o desaparecimento e reaparecimento do feiticeiro.

Buraco Negro

3D&T: Ar 7, Trevas 7
Daemon: Controlar Ar/Trevas 7
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Felizmente, muito poucos magos no mundo têm poder suficiente para usar esta terrível magia. Diz a lenda que ela teria sido criada por Vlannytic, um antigo sumo-sacerdote de Tenebra, que encontrou a morte invocando a fúria de sua deusa.

Quando lançada em certo ponto, esta magia cria um vácuo poderoso capaz de sugar TUDO e TODOS que estejam nas proximidades (incluindo o próprio mago!). Para resistir à sucção, quaisquer criaturas na área devem ter sucesso em um teste de Força, com um bônus de +1 (ou +5%) para cada 50m de distância do ponto central.

Não se conhece o destino das coisas e criaturas sugadas pelo Buraco Negro, uma vez que elas jamais retornam. Uns poucos estudiosos sugerem que as vítimas podem ser enviadas para outros mundos. Na verdade, os clérigos de Tenebra acreditam que esta magia abre um portal para o lugar onde vive sua deusa, e sonham um dia poder realizar essa viagem...

Bola de Fogo

3D&T: Fogo 3
Daemon: Criar Fogo 3 a 9
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Tradicionalmente, a magia Explosão (com Focus em Fogo) é a mais usada para lançar bolas de fogo explosivas. Esta variante, contudo, pode ser muitas vezes encontrada em pergaminhos — para ser usada por magos que não possuam Focus mínimo em fogo, ou quaisquer outros usuários não-magos.

A Bola de Fogo causa 1d de dano por nível de Focus em todas as criaturas que estejam dentro da área de efeito. Essa área mede 1m de raio para cada nível em Fogo. As vítimas podem fazer um teste de Resistência para reduzir o dano sofrido à metade.

Bola de Fogo de Questor

3D&T: Fogo 5
Daemon: Criar/Controlar Fogo 5 a 9
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Uma versão mais rara e melhorada da Bola de Fogo (veja a magia anterior), foi desenvolvida pelo mago Questor para uso durante combates envolvendo muitas pessoas. Tem exatamente o mesmo efeito, com a diferença de que o mago pode escolher certa quantidade de pessoas (Focus -5) dentro da área afetada; essas pessoas NÃO recebem qualquer dano.

Borrão

3D&T: Luz 4
Daemon: Controlar Luz 4
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: apenas o mago

Uma variante da magia Imagem Turva (veja mais adiante), mas com exigências diferentes — mais acessíveis para magos do Ar. No entanto, ela afeta apenas o próprio mago.

Esta magia faz com que a imagem do Mago apareça "borrada", o que dificulta muito ataques contra o mago. Lutar com ele será bem mais difícil: o atacante sofre um redutor de -1 em Habilidade (ou 20% em seu ataque).

Personagens com Sentidos Especiais de qualquer tipo não podem ser enganados pelo Borrão, e atacam normalmente.

Cajado em Cobra

3D&T: Terra 1, Trevas 3
Daemon: Controlar Plantas/Animais 2
Custo: 2 pontos
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta mágica transforma um cajado, vara, galho de árvore ou outro objeto de madeira semelhante em uma cobra venenosa, totalmente sob seu controle. A cobra tem F0, H3, R1, A0, PdF0 ou IP 1, 10 PVs, ataque 40/0, dano 1d6 + veneno. Se acertar um ataque ela não causa dano imediato, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência ou será envenenada.

Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de -1/-4 em todos os seus Atributos/Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Cancelamento de Magia*

3D&T: veja abaixo
Daemon: -
Custo: padrão
Duração: permanente
Alcance: padrão

Qualquer praticante de magia pode cancelar uma mágica ou efeito realizado por outro mago — até mesmo aqueles mantidos através de Permanência. Para isso, além de pagar o custo em PVs, ele deve possuir em pelo menos um de seus Caminhos um Focus igual ou superior ao Focus do mago que lançou a magia.

Em **3D&T**, não se trata do Focus da magia, e sim do mago que a realizou. Então, se o Grande Talude (que tem Luz 9) usou Focus 1 para criar uma pequena ilusão mágica, seria necessário outro mago com Luz 9 ou mais para cancelar essa ilusão! Claro que, na maioria dos casos, um mago não tem condições de saber o Focus exato do autor da magia; é uma questão de arriscar. Mesmo que o Cancelamento falhe, o mago que tentou fazê-lo perderá seus PVs.

NÃO é necessário que os dois magos (o autor e o "cancelador") usem o mesmo Caminho. Por exemplo, um mago com Terra 4 pode ter sua magia cancelada por alguém com Focus 4 ou mais em qualquer outro Caminho.

Não podem ser canceladas magias de duração permanente. Mas existem certas magias, como Cegueira, que são permanentes até ser canceladas; nestes casos o Cancelamento pode funcionar.

No Sistema Daemon, para cancelar uma magia é necessário que o mago tenha as mesmas Formas e Caminhos daquele que a realizou. Exige-se um Teste de Poder entre o mago invocador e o mago "cancelador".

O Canto da Sereia

3D&T: Ar 1, Telepatia (ou Arte)
Daemon: Entender/Controlar Humanos 2
Custo: 1 ponto
Alcance: veja abaixo
Duração: sustentável

De modo geral, magia não afeta a mente e as emoções. Apenas pessoas que possuam habilidades naturais para tocar a mente (ou seja, Telepatia) ou o coração (a Perícia Artes) podem combinar esse poder com mágica, criando efeitos de influência e controle da mente.

O Canto da Sereia é a mais simples magia de dominação mental/emocional. Ela afeta apenas uma criatura que esteja ao alcance visual, ou ao alcance da voz (ou música). A vítima tem direito a um teste de Resistência +1 para negar o efeito: se falhar, enquanto durar a magia, ela passa a aceitar quase tudo que o mago diz como "sugestões bastante razoáveis".

Há limites para a influência que o controlador tem sobre a vítima. Ela nunca pode ser convencida a fazer algo que acredite poder resultar em dano para si mesma, ou pessoas com quem se importe; e nem nada que vá contra seus Códigos de Honra, Devoção, Protegido Indefeso, as obrigações e restrições de um clérigo ou paladino — enfim, qualquer coisa que envolva alguma grande crença ou objetivo. Caso a vítima sofra qualquer ataque ou dano, a magia é imediatamente cancelada.

Qualquer personagem com a Perícia Manipulação pode usar esta magia como se fosse uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Vida. Claro que, neste caso, ela não é considerada uma magia — e quaisquer proteções ou vulnerabilidades do alvo contra mágica não têm efeito.

Cegueira

3D&T: Luz ou Trevas 2
Daemon: Controlar Humanos, Luz ou Trevas 3
Custo: 1 ponto
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: padrão

Lançada diretamente contra os olhos de uma criatura, esta magia pode ofuscar (com Luz) ou obscurecer (com Trevas) sua visão. O mago não precisa fazer nenhum teste para acertar, mas a vítima tem direito a um teste de Resistência para ignorar o efeito. Se falhar, ficará cega até que a magia seja cancelada.

Em **3D&T**, uma criatura cega sofre um redutor de H-1 (ou -10%) para fazer ataques corporais, e H-3 (ou -30%) para ataques à distância e esquivas (personagens com Audição Aguçada sofrem apenas H-2 para ataques à distância e esquivas). Nenhum remédio ou método de cura mundanos podem curar esta cegueira, e nem magias de cura normais. As únicas magias capazes de devolver a visão são Cancelamento de magia, Cura Total, Cura de Maldição, Desejo ou a própria Cegueira (usada com o Caminho oposto: Luz para curar Trevas, ou Trevas para curar Luz).

Criaturas dotadas de infravisão também serão afetadas pela Cegueira. Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X (todos da Vantagem Sentidos Especiais) serão canceladas. Contudo, certas criaturas que não dependem da visão — como morcegos, toupeiras ou personagens com Radar — são imunes a esta magia.

Chuva Quente

3D&T: Água 1, Fogo 1
Daemon: Criar Controlar/Água 2
Custo: 0
Duração: sustentável
Alcance: apenas o mago

Os habitantes de Malpetrim atribuem a criação desta magia a sua mais ilustre habitante — Niele, a maga elfa mais famosa, poderosa e desejada de Arton. Tudo que ela faz é criar uma pequena e confortável chuva de água quente, ótima para tomar banho e curar resfriados.

A Chuva Quente pode ser invocada apenas em aposentos fechados, e só pode ser mantida enquanto o mago continua entoando as palavras mágicas de ativação — ou seja, é impossível usá-la em conjunto com outras mágicas. Essas palavras se parecem muito com certas cantigas élficas infantis...

Por alguma razão, a água criada pela Chuva Quente NÃO serve para matar a sede.

Coma

3D&T: Trevas 6, Telepatia
Daemon: Controlar Humanos/Trevas 6
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque

É uma felicidade que apenas uns poucos magos necromantes conheçam esta raríssima magia, e menos ainda possam usá-la. Caso consiga tocar a vítima (o que pode exigir um teste de ataque), ela deve fazer um teste de Resistência -1 (ou -10%). Se falhar, seus Pontos de Vida caem imediatamente para zero e ela cai inconsciente, ainda viva, mas em estado de congelamento.

Sob efeito do Coma a vítima não envelhece, e após um ano nesse estado a maioria das doenças, venenos ou maldições deixam de funcionar. Por esse motivo um mago pode usar o Coma sobre si mesmo como medida de emergência, para preservar sua vida (usada sobre si próprio, a magia não exige Telepatia). Dizem que vários necromantes poderosos podem estar escondidos em coma, esperando por alguma pessoa ou evento que venha despertá-los.

Uma vítima desta magia não pode ser despertada por meios mundanos, mesmo que receba dano. Apenas Cancelamento e Desejo podem interromper o Coma.

Conjurar Animais

3D&T: Terra 1, Água 1
Daemon: Criar Animais 1 a 8
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta magia permite ao mago conjurar um animal que exista nas redondezas; o animal surge por encanto bem diante do mago, mas não estará necessariamente sob seu controle (para conseguir isso o mago deve usar outros meios).

O tamanho e espécie do animal dependem do Focus total do mago em Terra e Água, ou em Criar Animais:

Focus 1: gato, cachorro, animais pequenos em geral.
Focus 2: raposa, cabra, ovelha.
Focus 3: lobo, javali, leopardo.
Focus 4: cavalo, zebra.
Focus 5: camelo.
Focus 6: urso, girafa.
Focus 7: crocodilo.
Focus 8: rinoceronte, elefante.

Os Atributos ou Características do animal dependem do Mestre — mas, em geral, não excedem o nível de Focus da magia. Em 3D&T, se você usou Focus 3, então tem 3 pontos para distribuir entre as 5 Características do animal (F, H, R, A e PdF). No Sistema Daemon, cada nível de Focus vale 10 pontos de Atributos (mas nenhum deles pode ser maior que 2 pontos por nível de Focus).

Contra-Ataque Mental

3D&T: Fogo 4, Telepatia
Daemon: Entender/Controlar Humanos 5
Custo: 2 pontos
Duração: sustentável
Alcance: apenas o mago

Uma versão mais poderosa e perigosa de Armadura Mental, esta rara magia não apenas bloqueia a mente do mago contra efeitos telepáticos — mas também envia um golpe mental como contra-ataque automático.

Quando uma criatura tenta usar Telepatia, Controlar Humanos ou qualquer magia mental contra um alvo com Contra-Ataque Mental ativado, o atacante deve imediatamente fazer um teste de Resistência. Falha resulta em 1d pontos de dano, que ignoram totalmente a Armadura/IP do atacante. Caso os PVs do atacante cheguem a zero devido a esse contragolpe, ele entra em Coma (veja a magia de mesmo nome).

Por algum motivo, sempre que alguém tenta usar qualquer poder telepático contra um anão para descobrir onde fica seu reino secreto (Doherimm, a Montanha de Ferro), o anão manifesta um efeito idêntico a esta magia. Por esse motivo, ninguém se atreve a usar leitura mental em anões para obter essa informação.

Controle de Mortos-Vivos

3D&T: Trevas ou Terra 2, Clericato
Daemon: Controlar Espíritos 3 a 5, Pontos de Fé
Custo: 1 ponto por morto-vivo
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: padrão

Os clérigos com poder da terra e das trevas podem, em vez de expulsar mortos-vivos (veja Esconjuro de Mortos-Vivos, mais adiante), tentar controlá-los. O procedimento é exatamente o mesmo: quando o clérigo murmura preces, todos os mortos-vivos à vista dentro do alcance devem fazer um teste de Resistência: falhar significa que estará totalmente sob seu controle, podendo seguir ordens simples como atacar, acompanhar, carregar e coisas assim. Um morto-vivo ordenado a atacar lutará até ser destruído.

Esta magia NÃO funciona com cadáveres comuns, apenas mortos-vivos (para transformar um cadáver em morto-vivo existe outra magia, Criação de Mortos-Vivos).

Quanto mais alto o Focus do clérigo, mais chances ele tem de ser bem sucedido no Controle. Caso a Resistência do morto-vivo seja menor que o Focus do clérigo, essa diferença será aplicada como redutor no teste de Resistência. Um zumbi com R1, ao resistir a um clérigo com Focus 2, deve fazer um teste de Resistência -1 (2-1). No **Sistema Daemon**, o redutor no teste de Resistência é igual a -3 para cada nível de Focus do mago.

O Controle é um pouco menos eficiente que o Esconjuro. Qualquer morto-vivo cuja Resistência seja igual ou maior que o Focus do clérigo é imune a esta magia. Por exemplo, é inútil para um clérigo com Focus 3 tentar Controlar uma múmia com R3 — ela não precisa fazer o teste de Resistência. Quaisquer mortos-vivos que não possam ser Esconjurados também não podem ser Controlados.

Na maior parte dos mundos medievais, controlar mortos-vivos é considerado um ato maligno — pois você está privando os mortos de seu descanso. A atitude correta é destruir essas criaturas assim que as encontrar. Druidas, paladinos e quaisquer personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis são proibidos de usar esta magia, ou permitir que seus companheiros o façam.

Cores

3D&T: Luz 2
Daemon: Controlar Luz 2
Custo: 0
Duração: veja abaixo
Alcance: padrão

Esta mágica simples permite ao mago alterar as cores de uma pessoa, criatura ou objeto até o tamanho de um cavalo. Caso receba esta magia contra a sua vontade, o alvo tem direito a um teste de Resistência +1 (ou +10%) para evitar o efeito. A magia não afeta coisas ou criaturas invisíveis. Dura um minuto para cada ponto de Focus do mago no Caminho empregado (mas também pode ser Cancelada).

Corpo Elemental*

3D&T: Focus 5
Daemon: Focus 5
Custo: padrão
Duração: sustentável por 1 hora (veja abaixo)
Alcance: apenas o próprio mago

Com Focus 5 em qualquer dos Caminhos, um mago pode transformar seu corpo completamente naquele elemento — água, ar, fogo, luz, terra ou trevas. Nestas formas você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças, e não pode ser ferido facilmente: apenas magia, armas e ataques mágicos podem lhe causar dano.

Você também pode ser ferido por um ataque baseado no elemento oposto àquele em que está transformado. Os opostos são ar/terra, fogo/água, luz/trevas. Então, um Corpo Elemental de Trevas pode ser ferido por uma tocha comum (que emite luz). O mago também é vulnerável a todas as outras formas de ataque que não causam dano, como paralisia, cegueira, controle mental e outras.

O Corpo Elemental pode ser mantido durante até uma hora. Esgotado esse prazo, será necessário gastar mais 5 pontos para manter a magia por mais uma hora. Uma vez que o mago não teve chance de recuperar os pontos gastos anteriormente, é impossível manter o Corpo Elemental por períodos muito longos.

Cada Caminho pode gerar um Corpo Elemental com propriedades diferentes. Focus mais altos podem conceder poderes extras nesta forma, pelo mesmo custo em pontos:

Ar: o mago se transforma em névoa ou fumaça (visível), capaz de penetrar em qualquer lugar que não esteja hermeticamente fechado. Com Focus 6 você também pode voar como se tivesse a Vantagem Levitação. Com Focus 7, pode se transformar em ar puro e ficar totalmente invisível.

Água: o mago se transforma em água, capaz de passar pelas frestas mais finas. Se tiver Focus 7, pode também regenerar 1 Ponto de Vida a cada dois turnos (exceto aqueles que estão "presos" na magia). Com Focus 8, pode regenerar 1 PV por turno.

Fogo: o mago se transforma em fogo, capaz de queimar ao toque (acrescente 1d ao dano de sua Força). Com Focus 6 você também pode voar como se tivesse a Vantagem Levitação. Com Focus 7, pode expelir rajadas de fogo pelas mãos com PdF 5, sem nenhum custo extra em Pontos de Vida.

Luz: o mago se transforma em uma imagem, um holograma. Com Focus 6 também pode voar como se tivesse a Vantagem Levitação. Com Focus 7, pode ficar totalmente invisível (apenas em locais iluminados). Com Focus 8, seus movimentos se aproximam da velocidade da luz; você recebe temporariamente H+5 e a vantagem Ataque Múltiplo!

Terra: o mago se transforma em uma criatura rochosa, mais lenta, mas extremamente difícil de ferir. Enquanto estiver nesta forma sua Habilidade cai 2 pontos (podendo atingir H0); mas você tem Armadura Extra contra TODOS os ataques (mesmo que seja atacado com magia, armas mágicas ou ar, sua jogada de Armadura terá sempre resultado máximo). Com Focus 6, você recebe temporariamente um bônus de F+2. Com Focus 7, um bônus de F+4.

Trevas: o mago se transforma em uma sombra, capaz de deslizar sorrateiro através de qualquer abertura. Com Focus 6 também pode voar como se tivesse a Vantagem Levitação. Com Focus 7, pode ficar totalmente invisível (apenas em locais escuros).

O Crânio Voador de Vladislav

3D&T: Trevas 3, Ar 1
Daemon: Controlar Ar/Trevas 1
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Esta mágica permite ao mago disparar pelas mãos um apavorante crânio humano envolto em magia negra, que explode e causa 1d pontos de dano quando atinge o alvo. O crânio ignora totalmente a Armadura do alvo, seja mágica ou não — a menos que o alvo tenha Armadura Extra contra magia: neste caso, ele faz uma jogada de Armadura normal.

Criação de Frutas e Vegetais

3D&T: Água 1
Daemon: Criar Plantas 1
Custo: padrão
Duração: permanente
Alcance: padrão

Esta magia pode criar uma quantidade de frutas e vegetais suficientes para alimentar uma pessoa por 24 horas. Os vegetais não são escolhidos pelo mago (em geral são frutas e legumes da estação) e sempre surgem acomodados sobre o chão, em um ninho de folhas limpas. (Não, você NÃO pode fazer cair cocos na cabeça do oponente, espertinho...)

Criação de Mortos-Vivos

3D&T: Trevas 3
Daemon: Controlar Espíritos/Trevas 5
Custo: padrão
Duração: permanente
Alcance: até 10m por nível de Focus

Esta é apenas uma variação necromante de Criatura Mágica (veja a seguir). Só que, em vez de construir uma criatura com magia pura, você lança a magia sobre um cadáver; ele não retorna à vida, mas se levanta e obedece a todas as suas ordens (a obediência é automática; não é necessário usar Controle de Mortos-Vivos).

O poder de um morto-vivo criado assim depende apenas do Focus do mago — não importam as Características ou poderes que ele tinha quando estava vivo. Em 3D&T, se você usou Focus 4, então tem 4 pontos de personagem para distribuir entre as Características da criatura (F, H, R, A e PdF). No Sistema Daemon, cada nível de Focus vale 10 pontos de Atributos (mas nenhum deles pode ser maior que 2 pontos por nível de Focus).

Um morto-vivo não tem inteligência, mas sabe seguir ordens simples como seguir, proteger, atacar... em combate, um morto-vivo sempre luta até ser destruído (ou Esconjurado).

Todos os mortos-vivos são imunes a magias que tenham Telepatia como exigência, bem como quaisquer outros poderes que envolvem controle da mente, emoções ou sono.

Mortos-vivos criados com esta magia podem ser Esconjurados normalmente, ou então Controlados por outra pessoa (para retomar o controle, seu criador também terá que usar Controle de Mortos-Vivos). Vale lembrar que, na maioria dos mundos, criar mortos-vivos é um crime horrível. Druidas, paladinos e quaisquer personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis são proibidos de usar esta magia, ou permitir que seus companheiros o façam.

Criatura Mágica*

3D&T: Focus 1
Daemon: Criar/Controlar Metamagia/Caminho 3
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Magia pode ser usada para construir criaturas: demônios de fogo, estátuas de pedra, pássaros de luz... qualquer coisa que sua imaginação mandar.

O poder dessa criatura depende do Focus da magia. Se você usou Focus 4, então tem 4 pontos de personagem para distribuir entre as 5 Características da criatura. No Sistema Daemon, cada nível de Focus vale 10 pontos de Atributos (mas nenhum deles pode ser maior que 2 pontos por nível de Focus).

A criatura não tem mente própria; ela precisa ser controlada pelo mago, que não pode realizar nenhuma outra ação enquanto faz isso. Você também não pode mudar as Características da criatura — se quiser fazê-la diferente, terá que gastar mais PVs e construir tudo de novo. O mago pode enxergar e ouvir através de sua criatura (mas ela não pode se afastar além do alcance máximo permitido pelo Focus).

Não se esqueça que seus próprios Pontos de Vida ficam "presos" na criatura enquanto ela continuar existindo. Criaturas Mágicas não podem ter Vantagens e Desvantagens (exceto Levitação). Não é permitido construir uma criatura com 0 pontos.

Cura Mágica*

3D&T: Água 1, Clericato (ou Medicina)
Daemon: Controlar Luz/Água 1, Pontos de Fé
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: apenas ao toque

Utilizada por clérigos ou magos com conhecimento médico, a magia da Água pode curar. Para cada nível de seu Focus em Água, você pode curar 1d6 Pontos de Vida em si mesmo ou qualquer criatura. No entanto, a Cura Mágica pode ser usada apenas uma vez por dia por nível de Focus em Água do personagem.

Além de curar PVs, Cura Mágica também pode curar doenças, venenos, cegueira ou paralisia — exceto aquelas cuja descrição diga o contrário. Contudo, quando usada deste modo, a magia não restaura PVs.

Usada contra mortos-vivos, esta magia causa dano em vez de curar. Para curar mortos-vivos existe uma outra versão desta magia, chamada Cura para os Mortos (veja mais adiante).

Cura de Maldição

3D&T: Luz 4, Água 4, Clericato
Daemon: Controlar Luz/Água/Humanos 4, Pontos de Fé
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: apenas ao toque

Esta poderosa magia pode curar aflições normalmente imunes a todas as outras formas de cura, como a licantropia, petrificação, envelhecimento mágico e outras maldições — exceto a morte. Qualquer doença que possa ser vencida com Cura Total também pode ser erradicada com Cura de Maldição. Contudo, esta magia não serve para restaurar Pontos de Vida.

Poucos clérigos têm poder para lançar esta magia, e raramente o farão sem um bom motivo: quase sempre um sacerdote vai exigir que um aventureiro e seus colegas executem alguma missão para sua ordem antes de remover uma maldição.

Cura para os Mortos

3D&T: Trevas 1
Daemon: Controlar Espíritos/Trevas 3
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: apenas ao toque

Esta é uma rara mágica necromante própria para restaurar Pontos de Vida em mortos-vivos, uma vez que as mágicas de cura convencionais não funcionam com eles. Para cada nível de seu Focus em Trevas, você pode curar 1d Pontos de Vida em um morto-vivo. Esta magia pode ser usada apenas uma vez por dia por nível de Focus em Trevas do personagem.

Normalmente esta mágica é usada por magos necromantes, ou por mortos-vivos poderosos e inteligentes o bastante para aprender esta magia.

Cura Sagrada*

3D&T: Água 1, Paladino
Daemon: Água 1 (apenas paladinos)
Custo: 0
Duração: instantânea
Alcance: apenas ao toque

Este é o lendário poder de cura possuído por quase todos os paladinos. Através do toque de suas mãos, ele pode curar em qualquer criatura (exceto ele mesmo) uma quantidade de Pontos de Vida igual à que ele próprio tiver no momento. Então, um paladino que esteja com 9 PVs poderá curar 9 PVs. Esse poder não consome nenhum ponto, mas só pode ser usado uma vez por dia.

Usada contra mortos-vivos, esta magia causa dano em vez de curar.

Cura Total

3D&T: Água 4, Clericato
Daemon: Controlar Luz/Água/Espíritos 5, Pontos de Fé
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: apenas ao toque

A partir de certo nível, o clérigo ou mago não precisa mais rolar dados para descobrir quantos PVs pode curar: esta poderosa magia permite restaurar todos os Pontos de Vida de uma criatura. Ela não funciona duas vezes em uma mesma criatura dentro de um prazo de 24 horas.

Assim como a Cura Mágica, Cura Total também pode curar doenças, venenos, cegueira ou paralisia, exceto aquelas cuja descrição diga o contrário. Na verdade, certas aflições mais poderosas podem ser curadas APENAS com esta magia. Usada deste modo, Cura Total não restaura PVs.

Usada contra mortos-vivos, esta magia exige da criatura um teste de Resistência; falha reduz os PVs da criatura para zero.

Desejo

3D&T: Focus 8 em pelo menos três Caminhos
Daemon: Controlar/Entender Metamagia 8
Custo: 2 pontos (veja a descrição)
Duração: permanente
Alcance: ilimitado

Esta é uma das mais poderosas magias existentes. Infelizmente, para realizá-la, o mago deve consumir parte de sua energia vital e gastar dois Pontos de Vida ou de Magia permanentemente: esses pontos nunca mais serão recuperados, nem mesmo com cura ou magia. Ou seja, seu total de PVs ou PMs será reduzido.

Entre outras coisas, um Desejo pode ser usado para:

• Trazer uma criatura de volta à vida.

• Cancelar o efeito de qualquer doença, magia ou maldição.

• Aumentar uma Característica em 1 ponto, até um máximo de 5 (ou 18 no sistema Daemon). Para aumentar uma Característica acima desse valor são necessários TRÊS Desejos!)

• Pedir um objeto mágico qualquer.

• Ganhar uma Vantagem ou Aprimoramento que custe 1 ponto. Vantagens mais caras podem ser ganhas com mais Desejos, ao custo de 1 ponto por Desejo.

• Eliminar uma Desvantagem ou Aprimoramento Negativo de até -1 ponto. Desvantagens mais caras podem ser perdidas com mais Desejos, ao custo de 1 ponto por Desejo.

Um Desejo nunca pode ser usado para pedir algo que desafia a vontade dos deuses, pedir a morte de alguém ou (óbvio!) pedir mais Desejos.

Desmaio

3D&T: Luz, Terra ou Trevas 1, Telepatia
Daemon: Entender/Controlar Humanos 4
Custo: 1 ponto por criatura
Duração: veja abaixo
Alcance: padrão

Esta é uma das magias mais cobiçadas por magos e clérigos telepatas. Eles podem usá-la para fazer com que uma ou mais criaturas percam a consciência, desmaiando — se falharem em um teste de Resistência +1.

Apesar de versátil, esta é uma magia relativamente fraca. Ela dura um minuto para cada nível de Focus do mago no Caminho empregado (mas também pode ser Cancelada). Uma criatura inconsciente conserva os Pontos de Vida que tinha quando desmaiou, e vai despertar automaticamente se sofrer qualquer dano.

Mortos-vivos, golens, Criaturas Mágicas e quaisquer outras que não estejam vivas são imunes a esta magia. Criaturas com Resistência 3 ou mais também não podem ser afetadas.

Desvio de Disparos

3D&T: Ar 3
Daemon: Controlar Ar 3
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: apenas o mago

Enquanto mantém esta magia ativa, o usuário torna-se extremamente difícil de atingir com armas de longo alcance. Uma camada de ar à volta de seu corpo desvia flechas, facas e outras armas arremessadas ou disparadas.

Quaisquer ataques à distância e/ou com projéteis (em 3D&T, com Poder de Fogo) feitos contra o mago terão seu dano reduzido em 2d. Assim, ataques com PdF 2 nunca causam dano, ataques com PdF 3 causam apenas 1d de dano, e assim por diante — sem contar a própria jogada de Armadura do mago. Essa magia permite atravessar uma chuva de flechas tranqüilamente. Conta-se que o bardo Luigi Sortudo ganhou seu apelido fazendo exatamente isso — omitindo apenas que ele possuía um manto tratado com esta magia.

Desvio de Disparos não tem efeito contra magia ou ataques mágicos (incluindo Arma Especial).

Detecção de Invisibilidade

3D&T: Luz 3
Daemon: Entender Luz 4
Custo: 1 ponto
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta magia reproduz os efeitos de Ver o Invisível (veja em Sentidos Especiais); ela permite ao mago ver coisas invisíveis, e nenhuma forma de invisibilidade funciona com ele.

Detecção de Magia*

3D&T: Focus 1
Custo: 1 ponto
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta é uma magia básica, muito simples para qualquer pessoa com um poder mágico mínimo. Ela permite ao praticante ver um brilho luminoso suave emitido por qualquer objeto, criatura ou lugar que esteja sob efeito de magia. Nor-

malmente não funciona contra criaturas ou seres mágicos (mortos-vivos, magos, dragões...), mas funcionará em qualquer criatura que esteja, no momento, sob efeito de uma magia — como uma pessoa dominada mentalmente, um mago protegido por um escudo invisível, ou uma criatura sob efeito de uma magia de Invisibilidade (mas não criaturas que tenham invisibilidade como uma habilidade natural). Ilusões mágicas também podem ser detectadas por esse método.

Dominação Total

3D&T: Luz 6, Trevas 6, Telepatia
Daemon: Entender/Controlar Humanos 8
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: padrão

Esta é a mais poderosa magia de controle mental conhecida, e felizmente poucos em Arton têm poder suficiente para usá-la. A vítima deve fazer um difícil teste de Resistência -3 (ou –30%). Se falhar, torna-se um escravo total do mago, incapaz de desobedecer qualquer ordem sua e capaz de sacrificar a própria vida em sua defesa. Tudo que a pessoa Dominada era ou acreditava não importa mais — sejam Devoções, Protegidos Indefesos, Códigos de Honra ou qualquer outra coisa.

Entre as aventuras cantadas pelos bardos, as mais difíceis envolvem resgatar um herói nobre ou uma pessoa inocente escravizada por Dominação Total, a serviço de algum vilão ou monstro (dragões vermelhos são conhecidos por fazer escravos com esta magia). O problema está em vencer essa pessoa sem matá-la, ou reunir poder suficiente para Cancelar a magia.

Enxame de Trovões

3D&T: Ar 3, Luz 1
Daemon: Criar Luz/Ar 1
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Com esta mágica o mago pode disparar pelas mãos um estrondo sônico, que ruma na direção do alvo como pequenas lâminas giratórias luminosas. Elas causam 1d pontos de dano e ignoram totalmente a Armadura ou IP do alvo — a menos que tenha Armadura Extra contra magia: neste caso, ele faz uma jogada de Armadura normal.

Escuridão

3D&T: Trevas 3
Daemon: Criar Trevas 3
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Este ritual cria uma esfera de escuridão no ponto que o mago escolher (dentro do alcance da magia), medindo 6m de raio. A escuridão dura 1d turnos para cada nível do mago em Trevas (no mínimo 3d rodadas).

Dentro da área de escuridão é impossível usar qualquer sentido ligado à visão (incluindo Visão Aguçada, Infravisão, Raios-X e Ver o Invisível). Outros sentidos, como Radar, Faro ou Audição Aguçada, funcionam normalmente.

A Erupção de Aleph

3D&T: Fogo 3, Terra 3
Daemon: Controlar Fogo/Terra 3
Custo: 4 pontos
Duração: instantânea
Alcance: padrão

A criação esta magia é atribuída a Aleph Olhos Vermelhos, mas alguns estudiosos contestam essa teoria; Aleph é conhecido como um mago irresponsável e incompetente, que por algum motivo caiu nas graças de Wynna — a deusa da magia — e recebeu dela grandes poderes. Portanto, ele supostamente não seria capaz de desenvolver uma magia própria.

A Erupção de Aleph permite abrir um buraco no chão, abaixo do oponente, e atingi-lo com um jato de lava derretida que causa 3d de dano. Essa lava mágica ignora a Armadura/IP do alvo, a menos que ele tenha Armadura Extra contra Calor/Fogo ou contra magia/Armas Mágicas: neste caso ele pode fazer uma jogada de Armadura normal.

Esconjuro de Mortos-Vivos

3D&T: Água, Ar, Fogo ou Luz 1, Clericato
Daemon: Controlar Espíritos 1, Pontos de Fé
Custo: 1 ponto por morto-vivo
Duração: permanente
Alcance: até 10m por ponto de Focus

A maioria dos clérigos tem poder para expulsar esqueletos, zumbis, múmias e outros mortos-vivos com esta magia. Quando o clérigo começa a entoar suas preces, quaisquer mortos-vivos em seu campo de visão devem fazer um teste de Resistência: falhar significa que a criatura tenta fugir, e nunca mais volta a incomodar aquele clérigo. A magia não vai funcionar caso o clérigo não consiga enxergá-los, e vice-versa.

Quanto mais alto o Focus do clérigo, mais chances ele tem de ser bem sucedido. Caso a Resistência do morto-vivo seja menor que o Focus do clérigo no Caminho necessário, essa diferença será aplicada como redutor no teste de Resistência. Um esqueleto com R1, ao resistir a um clérigo com Focus 3, deve fazer um teste de Resistência -2 (3-1). Caso essa diferença seja de 4 ou mais, o morto-vivo não tem direito a nenhum teste — o esconjuro é automaticamente bem sucedido. No Sistema Daemon, cada nível de Focus em Controlar Espíritos impõe um redutor de -10% no teste de Resistência.

Qualquer morto-vivo cuja Resistência seja maior que o Focus do clérigo (ou CON três vezes maior, no Sistema Daemon) caso de é imune a esta magia. Por exemplo, é inútil para um clérigo com Focus 4 tentar Esconjurar um vampiro com R5; ele não precisa fazer o teste de Resistência. Existem também certos mortos-vivos poderosos (como os Clérigos das Trevas) que nunca podem ser esconjurados.

Explosão

3D&T: Focus 3
Daemon: Controlar Caminho Elemental 3
Custo: 1 ponto para cada 1d de dano (veja abaixo)
Duração: instantânea
Alcance: padrão

A partir de Focus 3, um mago pode fazer ataques mais devastadores com qualquer dos Caminhos Elementais. É semelhante ao Ataque Mágico, com a diferença de que explode no ponto de impacto em uma grande bola de fogo, explosão d'água, globo de luz, estilhaços de rochas, estrondo sônico ou impacto de trevas — dependendo do Caminho utilizado.

Para cada Ponto de Vida ou Magia gasto na magia (no mínimo 3 pontos), a explosão causa dano de 1d no ponto de impacto. O dano se reduz em 1d para cada 10m de distância do ponto de impacto. O dano máximo desta magia é de 5d, não importa o Focus do mago.

O mago deve fazer um teste de ataque para tentar atingir um alvo de forma certeira (o dano é maior no ponto de impacto). Se falhar, ou se o alvo conseguir uma esquiva, mesmo assim ele será apanhado pela explosão — mas sofrerá menos 1d de dano. As vantagens desta magia é que nunca será possível se esquivar completamente da explosão, e ela pode apanhar muitos alvos ao mesmo tempo.

Fascinação

3D&T: Luz 4, Artes
Daemon: Entender Luz/Humanos 3
Custo: 1 ponto
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque

Diz a lenda que esta magia foi criada por um artista frustrado, muito competente em mágica, mas incapaz de produzir uma verdadeira obra de arte. Lançada sobre uma pintura, escultura, traje ou outra peça artística, ela exige de qualquer observador um teste de Resistência +1 (ou +10%). Se falhar, a vítima não consegue tirar os olhos do objeto, totalmente encantada com sua beleza.

O transe pode ser interrompido facilmente: basta que a vítima receba qualquer dano ou apenas seja sacudida ("Ei, acorda!"). Mortos-vivos, Construtos, Criaturas Mágicas e seres com Resistência 2 (ou CON 2d) ou mais são imunes.

Embora pareça inofensiva, esta mágica pode ser perigosa. Caso não seja arrancada de seu transe, uma vítima pode observar o objeto de sua fascinação durante dias, sem comer, beber ou dormir, até morrer de inanição. Conta-se histórias de aventureiros solitários que morreram em casas ou mansões abandonadas, contemplando um quadro ou estátua até a morte. A presença de objetos tratados com esta magia é proibida no Reinado, sob pena de apreensão da peça e prisão.

Existe uma versão mais rara desta magia que pode ser lançada sobre criaturas (apenas o próprio mago). As exigências, efeito e testes para resistir são os mesmos, mas ela funciona apenas em criaturas do sexo oposto.

Fechadura

3D&T: Ar 3
Daemon: Controlar Ar 3
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: padrão

Lançada sobre uma porta, fechadura ou cadeado, esta magia cria uma "tranca" mágica com uma força equivalente ao Focus da magia (no mínimo F3 ou FR 3d). A magia também pode ser lançada contra uma armadura, fivela ou qualquer peça de vestuário que tenha dispositivos metálicos de fecho, impedindo o usuário de vestir (ou tirar!) a peça. Caso seja lançada em um objeto usado ou carregado por uma criatura, ela tem direito a um teste de Resistência para evitar o efeito.

Ferrões Venenosos

3D&T: Água 1, Trevas 2
Daemon: Criar Água/Trevas 3
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Com esta magia o usuário dispara pelos dedos uma pequena chuva de dardos, parecidos com espinhos de cacto. O mago não precisa fazer nenhum teste para acertar, mas a vítima tem direito a dois testes — um de Armadura, para tentar evitar que os espinhos entrem na pele; e outro de Resistência -1 (ou -10%), para negar o efeito. Se falhar em ambos, a vítima será envenenada.

Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de -1 (ou -10%) em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

A Flor Perene de Milady "A"

3D&T: Água ou Luz 1
Daemon: Criar Plantas 1
Custo: 0
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: padrão

Inventada por uma antiga aluna da Academia Arcana (que preferiu se manter anônima para evitar problemas...), esta magia simples pode ser realizada por muitos magos iniciantes. Ela faz nascer um pequeno e singelo gerânio, totalmente inofensivo. Acontece que, quando ele é arrancado, uma nova flor nasce no local — e assim indefinidamente, sendo impossível remover a flor por meios normais. Lançada contra uma criatura viva, ela terá direito a um teste de Resistência para negar o efeito; se falhar, terá uma linda florzinha nascendo em alguma parte de seu corpo...

A única forma de remover a flor é com mágica (geralmente através de Cancelamento de magia); por este motivo

a Flor Perene costuma ser usada pelos magos para aborrecer os não-magos que zombam de seu poder. As flores arrancadas desaparecem momentos depois. Esta magia não pode de nenhuma forma ser usada para causar dano ou provocar qualquer penalidade.

Força Mágica*

3D&T: Focus 1
Daemon: Controlar Caminho Elemental 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Qualquer dos Caminhos pode ser usado para realizar algum esforço físico. Você pode criar um braço de pedra, uma garra de fogo, um tentáculo de trevas ou qualquer outra forma capaz de levantar, empurrar, puxar, atacar ou causar dano.

Não importa qual seja a forma dessa manifestação, sua Força será sempre igual ao Focus. Portanto, Água 3 cria um jato d'água com Força 3 (ou FR 3d). Obviamente, quanto maior o Focus do mago, mais Força ele será capaz de invocar.

Fúria Guerreira

3D&T: Fogo 4, Telepatia (ou Artes)
Daemon: Controlar Humanos 4
Custo: 2 pontos
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Certos clérigos podem invocar sobre si mesmos uma fúria guerreira que os favorece em combate. Durante a fúria uma criatura luta melhor (Habilidade +1 ou +10%, e +1d nos danos), mas não pode pensar claramente, atacando o primeiro inimigo que vê pela frente. Além disso, um personagem em fúria jamais pode se esquivar, usar magia, usar um Ataque Especial, Levitação, Teleporte ou qualquer outra Vantagem que conceda quaisquer benefícios em combate.

Esta magia permite reproduzir esse efeito — seja lançando-a sobre um guerreiro aliado para melhorar suas habilidades, seja contra um inimigo para impedi-lo de usar outros poderes. Criaturas que recebam a Fúria Guerreira contra a sua vontade têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

A Fúria só pode ser invocada em situações de combate. Embora seja uma magia sustentável, seu efeito cessa assim que a luta termina; a criatura que estava em Fúria fica imediatamente esgotada, sofrendo um redutor temporário de -1 (ou -10%) em todas as suas Características durante uma hora.

A Gagueira de Raviollius

3D&T: Água 2, Ar 2, Luz 1
Daemon: Controlar Humanos 2
Custo: 2 pontos
Duração: sustentável
Alcance: padrão

O alvo deve fazer um teste de Resistência; se falhar, será acometido por uma gagueira terrível — mas, caso obtenha sucesso no teste, o próprio mago sofre este efeito.

A Gagueira de Raviollius impede o uso de qualquer Perícia que envolva a voz (quase sempre Manipulação). Lançar magias também se torna muito difícil; para ser capaz de realizar uma magia enquanto estiver gago, antes é preciso ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar, a magia não funciona.

Garras de Atavus

3D&T: Terra 1, Água 2
Daemon: Controlar Demônios/Humanos 2
Custo: 1 ponto
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Lançada sobre uma criatura (o próprio mago ou outra pessoa), esta magia faz crescer garras em suas mãos para causar dano maior. Enquanto durar o efeito, o alvo da magia pode causar dano igual a Força +3 pontos (um personagem com Força 2 causa 2d+3 pontos de dano), ou +1d no Sistema Daemon. Esse dano passa a ser considerado mágico.

Ilusão*

3D&T: Luz 1
Daemon: Controlar Luz 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

O Caminho da Luz é o caminho da ilusão. Ele permite ao mago criar imagens falsas, baseadas em coisas que o mago conhece bem — se um mago tenta projetar uma imagem de algo que nunca viu, qualquer pessoa ou criatura tem direito a um teste de Resistência para evitar ser enganada. O mesmo vale para imagens que pareçam absurdas ou fora de lugar (um peixe de duas pernas, um pássaro voando dentro d'água, um orc usando armadura completa...). O Mestre pode aplicar modificadores ao teste.

Imagens criadas através desta magia não têm cheiro, não emitem qualquer som (para isso existe Ilusão Avançada: veja adiante) e não podem causar qualquer dano. Elas não têm nenhuma solidez: qualquer objeto material pode atravessar uma ilusão.

É possível criar ilusões pequenas e simples com Focus 1. Mas, quanto maior o Focus, maiores e mais sofisticadas elas se tornam:

Luz 1: uma imagem do tamanho de um objeto pequeno, que possa ser seguro com uma só mão, e imóvel.

Luz 2: uma imagem pequena (em movimento) ou com até 1m de diâmetro (imóvel).

Luz 3: imagem com até 1m de diâmetro (em movimento) ou do tamanho de um homem (imóvel).

Luz 4: do tamanho de um homem (em movimento) ou um cavalo (imóvel).

Luz 5: um cavalo (em movimento) ou elefante (imóvel).

Luz 6: elefante em movimento ou dragão imóvel.

Luz 7: dragão em movimento ou exército imóvel.

Luz 8: exército em movimento ou aldeia imóvel.

Luz 9: aldeia em movimento ou montanha imóvel.

Luz 10: uma montanha em movimento!

Ilusão Avançada

3D&T: Luz 1, Ar 1
Daemon: Controlar Luz/Ar 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta magia funciona exatamente como Ilusão, obedecendo aos mesmos limites de tamanho determinado pelo Focus. A única diferença é que, com um Focus em Ar igual a Luz, a Ilusão também vai produzir sons e cheiros. Contudo, ela ainda não tem solidez e não pode causar dano.

Ilusão Total

3D&T: Luz 1, Ar 1, Terra 1
Daemon: Controlar Luz/Ar/Terra 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta é a mais eficiente magia de Ilusão, capaz de enganar completamente todos os sentidos — porque é uma imagem sólida. Apenas em casos muito especiais são permitidos testes de Resistência para perceber essa ilusão (como a imagem de uma pessoa morta, por exemplo), a critério do Mestre. Sentidos Especiais não fazem diferença. A única forma de perceber algo suspeito é por Detecção de magia, e nem mesmo isso garante que se trata mesmo de uma ilusão!

A Ilusão Total é tão perfeita que pode até mesmo causar dano, mas será um "dano ilusório". Caso receba dano de uma ilusão, o personagem tem direito a um teste de Resistência; se tiver sucesso, ele percebe que nada sofreu. Se falhar, sofre dano normal (o dano da ilusão é sempre igual ao Focus usado para criá-la, em dados). Uma criatura que tenha seus PVs reduzidos a zero por dano ilusório pode cair e ficar inconsciente, mas não morrerá.

Imagem Turva

3D&T: Ar, Luz ou Trevas 2
Daemon: Controlar Ar/Luz/Trevas 3
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Lançada sobre uma criatura, esta magia torna sua imagem difícil de enxergar — ela não pode ser vista com nitidez, parecendo desfocada. Lutar com a criatura afetada será bem mais difícil: o atacante sofre um redutor de -1 em Habilidade (ou -10%).

Personagens com Sentidos Especiais de qualquer tipo não podem ser enganados pela Imagem Turva, e atacam normalmente.

Inferno de Gelo

3D&T: Água 2, Luz 2
Daemon: Criar/Controlar Ar/Água 4
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: padrão

A verdadeira origem desta magia é controversa. Alguns magos afirmam que seus primeiros usuários seriam bárbaros de uma tribo desconhecida, que se escondem nos pontos mais remotos das Montanhas Uivantes — mas histórias mais exageradas dizem que eles receberam esta magia de Beluhga, um dragão branco que supostamente vive ali.

Esta mágica permite ao usuário disparar pelas mãos uma pequena salva de pontas de gelo, afiadas como facas e gélidas como uma nevasca. O alvo sofre 1d de dano (que ignora totalmente a Armadura/IP do alvo, mágicos ou não). Como efeito extra, o alvo deve fazer um teste de Resistência: se falhar ficará congelado durante uma rodada, incapaz de atacar, se esquivar ou usar magia.

Invisibilidade*

3D&T: Luz 1
Daemon: Controlar Luz 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

O mago da luz tem poder sobre aquilo que podemos ver... ou não podemos ver! Esta magia permite ao mago tornar objetos e criaturas invisíveis. No entanto, coisas invisíveis ainda podem ser ouvidas, farejadas ou percebidas de outras formas. Ver o Invisível (de Sentidos Especiais) vence totalmente esta magia.

Atacar uma criatura invisível impõe ao atacante um redutor de H-1. Uma criatura invisível NÃO pode atacar ou lançar outras magias enquanto está nesse estado, ou a invisibilidade será cancelada. O mesmo acontece se ela, a qualquer momento, sofrer dano superior a 1 PV.

Como na magia Ilusão, quanto maior o Focus, maiores os objetos ou criaturas que podem ser tornadas invisíveis:

Luz 1: uma imagem do tamanho de um objeto pequeno, que possa ser seguro com uma só mão, e imóvel.

Luz 2: uma imagem pequena (e em movimento) ou com até 1m de diâmetro (imóvel).

Luz 3: imagem com até 1m de diâmetro (em movimento) ou do tamanho de um homem (imóvel).

...E assim por diante, como na magia Ilusão.

Invocação do Dragão

3D&T: veja abaixo
Daemon: -
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Esta magia rara permite atrair a atenção de uma espécie de dragão, desde que ele exista ao alcance. O dragão leva 3d turnos

para atender ao chamado. Perceba que a magia apenas desperta seu interesse: ela não concede qualquer controle sobre a fera, nem garante que ela não vai atacar o invocador assim que chegar...

Esta magia serve para atrair uma das seis espécies de dragões elementais, os mais comuns em Arton. A espécie invocada depende do Caminho empregado:

Luz 5: Dragão Branco: este dragão glacial vive apenas em áreas geladas, como as Montanhas Uivantes. F3, H3, R4, A4, PdF5 (frio/gelo). Focus 4 em Luz e 2 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em luz, frio ou gelo, naturais ou mágicos.

Trevas 6: Dragão Negro: habitam pântanos e cavernas. F4, H4, R4, A5, PdF6 (veneno). Focus 5 em Trevas e 3 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou trevas, naturais ou mágicos.

Terra 7: Dragão Verde: vivem em montanhas e florestas, sendo mais comuns em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias. F4, H5, R5, A5, PdF6 (ácido). Focus 6 em Terra e 4 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou terra, naturais ou mágicos.

Ar 8: Dragão Azul: dizem que estes dragões voam eternamente e nunca precisam descer ao chão, mas fazem seus ninhos nas montanhas. F5, H5, R5, A6, PdF7 (relâmpago). Focus 7 em Ar e 5 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ar e eletricidade, naturais ou mágicos.

Água 9: Dragão Marinho: eles podem respirar livremente sob a água e nadar tão bem quanto voam, habitando o fundo dos oceanos e áreas costeiras. F5, H6, R6, A6, PdF7 (água). Focus 8 em Água e 6 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou água, naturais ou mágicos.

Fogo 10: Dragão Vermelho: o mais poderoso dragão elemental de Arton, encontrado apenas em desertos e crateras vulcânicas. F6, H6, R7, A7, PdF8 (fogo). Focus 9 em Fogo e 7 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em fogo natural ou mágico.

Estas Características e Focus são típicos para dragões adultos (os únicos que esta magia pode invocar). Elas devem ser ajustadas em -2 para filhotes, -1 para jovens, +1 para adultos maduros e até +4 para dragões muito antigos.

Todos os dragões podem fazer até três ataques por turno: duas garras (dano por Força), uma mordida (dano por Força + 2d). Eles têm também Levitação, Sentidos Especiais (todos), Telepatia e conhecem praticamente todas as magias permitidas para seus Focus. Todos os dragões têm a magia Pânico como uma habilidade natural, que podem usar sem gastar PVs.

Cada Invocação corresponde a uma magia diferente. Então, se você conhece as palavras mágicas para invocar um dragão negro, este é o único tipo que poderá convocar até aprender os demais tipos. Não se conhece a existência de magias capazes de atrair espécies mais raras.

Dragões são inteligentes e não aparecem simplesmente diante de um bando de aventureiros armados, esperando para serem mortos! Quase sempre ele vai primeiro examinar a área de uma distância segura com seus Sentidos Especiais, para ter certeza de que não é uma armadilha, antes de se revelar. No entanto, é certo que TODOS os dragões possuem pelo menos um Código de Honra — e esse pode ser seu mais importante ponto fraco, se os aventureiros puderem descobri-lo...

Desnecessário dizer, mas invocar dragões é extremamente arriscado — um crime punido com a morte dentro dos limites do Reinado. Esta magia não existe no Sistema Daemon.

Invocação do Elemental

3D&T: Focus 5
Daemon: Controlar Caminho Elemental 5
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta magia é muito semelhante a Criatura Mágica, uma vez que faz surgir um ser mágico feito de um único elemento. A grande diferença é que, em vez de apenas criar uma forma animada e não vivente, a magia invoca uma criatura viva de um outro plano. Essas criaturas são conhecidas como elementais.

Todos os elementais são seres que possuem naturalmente as habilidades da magia Corpo Elemental, sem limite de tempo ou gasto de pontos. Elementais invocados também podem ter poderes extras por Focus elevados, dependendo do Focus original do invocador.

Os elementais são seres inteligentes. Eles não precisam de supervisão constante por parte do invocador para executar ordens. Infelizmente, um elemental arrancado de seu plano de origem tem como único desejo retornar o mais rápido possível. Para isso ele tem duas opções: cumprir uma missão para o invocador em troca de liberdade, ou então matá-lo — o que provocaria o cancelamento da magia, libertando a criatura. O mais comum é que o elemental ataque primeiro e, se achar que o invocador é poderoso demais para ser vencido, só então vai seguir suas ordens.

Um elemental que tenha sido escravizado por longos períodos pode tentar se vingar antes de voltar para casa. Contudo, existem casos raros de elementais que se tornam amigos do invocador e retornam pacificamente sempre que ele chamar. É o caso de Slinn, o elemental do ar que acompanha Raven Blackmoon.

Cada Invocação de Elemental corresponde a uma magia diferente. Existem versões raras desta magia que permitem combinar dois Caminhos para invocar elementais diferentes, muito mais poderosos: elementais do magma, do vácuo, do relâmpago e outros. Esses seres têm os poderes e imunidades dos dois Caminhos combinados.

Magias que não afetam Criaturas Mágicas também não afetam elementais.

Invocação da Fênix

3D&T: Fogo 3, Ar 5, Luz 5, Código de Honra (veja abaixo)
Daemon: Controlar Fogo/Ar/Luz 5, (veja abaixo).
Custo: 10 pontos
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Esta magia pode ser usada apenas por personagens com o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade (ou o Aprimoramento Negativo de mesmo nome no Sistema

Daemon). Através dela é possível invocar o lendário pássaro fênix, que leva 1d turnos para atender ao chamado.

As aves fênix são criaturas muito inteligentes e nobres; elas não obedecem ordens, mas estarão sempre prontas a lutar por uma causa justa. Uma fênix tem F5, H6, R7, A6, PdF8; Fogo 5, Luz 3, Ar 3, Água 3 (apenas para curar); Levitação e Telepatia. No Sistema Daemon, FR 6d, DEX 2d, AGI 7d, CON 8d, INT 3d, WILL 8d, CAR -, IP 30, Criar/Controlar Fogo 5, Luz 3, Ar 3, Água 3.

Uma fênix sempre ganha a iniciativa em combate. Em casos extremos a ave pode se sacrificar, explodindo em uma chuva de chamas que provoca dano de 10d em todos os inimigos (mas não aos aliados) a até 100m. Dessa chuva se originam 1d-1 jovens fênix, pois é assim que elas se reproduzem: as fênix nascem apenas como fruto de um sacrifício heróico.

Um personagem só pode realizar esta magia outra vez após um ano.

Invulnerabilidade

3D&T: veja abaixo
Daemon: Controlar Caminho Elemental (veja abaixo)
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

A Invulnerabilidade é uma magia rara, parecida com Armadura Extra, mas melhor; sob seu efeito, enquanto a magia durar, uma criatura é completamente imune contra aquele tipo de dano.

Cada tipo de Invulnerabilidade corresponde a uma magia diferente. Então, se você conhece as palavras mágicas para Invulnerabilidade: Calor/Fogo, este é o único tipo que poderá invocar até aprender os demais tipos.

Cada tipo de Invulnerabilidade tem suas próprias exigências:

Corte: Terra 3, Ar 2
Perfuração: Terra 3, Luz 2
Contusão: Terra 4
Explosão: Ar 4
Calor/Fogo: Fogo 4
Frio/Gelo: Ar 3, Trevas 2
Luz/Raio Laser: Luz ou Trevas 4
Relâmpago/Eletricidade: Terra 4
Vento/Som: Ar 3, Terra 2
Água/Ácido: Água ou Terra 4
Magia/Armas Mágicas: Focus 4 em três Caminhos
Qualquer ataque com Força: Focus 5 em três Caminhos
Qualquer ataque com Poder de Fogo: Focus 6 em três Caminhos

Nenhuma destas raríssimas magias é ensinada por Mestres. Acredita-se que os últimos três tipos (magia, Força e PdF) são conhecidos apenas pelos deuses.

Lágrimas de Hyninn

3D&T: Luz 3, Terra 2, Clericato
Daemon: Entender Metamagia 4, Pontos de Fé
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque

Os clérigos de Khalmyr afirmam que esta magia foi criada para combater o crime. Por outro lado, sacerdotes da ordem de Hyninn juram que na verdade ela existe para testar as habilidades dos ladrões. Sua verdadeira origem, contudo, ninguém sabe.

Esta mágica pode ser lançada apenas sobre aposentos. Uma vez realizada, qualquer ladrão em seu interior terá suas habilidades reduzidas: todos os testes envolvendo Crime ou suas Especializações sofrem redutor de -3 (ou -15%), tornando muito difícil um teste bem sucedido. Só os ladrões mais habilidosos conseguem trabalhar nessas condições!

Esta magia está ativa no templo de Severus, sumo-sacerdote de Hyninn, sediado em Triunphus; e também em vários castelos e palácios importantes de Arton.

Lágrimas de Wynna

3D&T: Ar 4, Trevas 6
Daemon: Entender Metamagia 6
Custo: 1 ponto
Duração: permanente
Alcance: apenas ao toque

Dizem os clérigos de Wynna que sua deusa verte lágrimas cada vez que esta magia é lançada — pois ela remove totalmente as habilidades mágicas de uma criatura.

O alvo tem direito a um teste de Resistência -3 (ou -30%) para negar o efeito. Se falhar, suas habilidades de aprender e lançar magias desaparecem para sempre (ele perde todos os seus pontos de Focus). Não será possível para a vítima recobrar seus poderes no futuro. Habilidades naturais que imitam magias (como o olhar petrificante de uma medusa, por exemplo) não são afetadas.

Os únicos mortais que se sabe conhecer esta magia são o Grande Talude e Gwen Haggenfar, a sumo-sacerdotiza de Wynna. Ambos a utilizam apenas com permissão da própria Wynna, pois isso significa remover de uma criatura seu poder mágico — a dádiva mais preciosa oferecida pela deusa.

Não é possível reverter a perda, nem mesmo com um Desejo.

A Lança Infalível de Talude

3D&T: Luz 1, Fogo 1
Daemon: Criar/Controlar Luz/Fogo 1
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Esta mágica simples permite criar uma lança luminosa que surge ao lado do mago e é imediatamente disparada, explodindo ao atingir o objetivo. Essa lança sempre acerta o alvo (não é necessário nenhum teste), causa 2 pontos de dano e ignora totalmente a Armadura/IP do alvo.

Se quiser, um mago com Focus mais elevados pode criar

lanças extras. Com Focus 2 em Luz e Fogo pode-se criar duas lanças; com Focus 3, três lanças, e assim por diante — até um máximo de 5 lanças. As lanças podem ser dirigidas contra alvos diferentes.

Leitura de Lábios

3D&T: Ar ou Luz 1
Daemon: Entender Ar/Luz 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta é uma magia muito simples, mas que pode ser preciosa. Ela permite ouvir perfeitamente as palavras de qualquer criatura que esteja em seu campo de visão. Além de sua utilidade óbvia em espionagem, Leitura de Lábios será bem útil para o mago que deseja conhecer as magias de seus inimigos — pois permite ouvir com perfeição as palavras mágicas que eles murmuram, e mais tarde utilizá-las (veja em magias Iniciais).

Leitura de Lábios pode ser combinada com Sentidos Especiais (seja a magia ou a Vantagem de mesmo nome) para enxergar ainda mais longe, desde que o alvo esteja dentro do alcance padrão.

Luz

3D&T: Luz 1
Daemon: Criar Luz 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Este ritual permite ao mago criar uma luz equivalente a uma tocha, suficiente para ler um pergaminho ou iluminar a até 10m. Essa magia deve ser lançada em um local, objeto ou criatura, para que o ponto luminoso se fixe no local.

Caso seja lançada contra os olhos de uma criatura, a vítima tem direito a um teste de Resistência para ignorar o efeito. Se falhar, ficará cega pelo tempo da duração da magia, ou até que ela seja cancelada (veja na magia Cegueira os redutores sofridos por uma criatura cega). Mesmo que a magia seja mantida por longos períodos, uma criatura cega tem direito a um novo teste de Resistência por hora.

A Loucura de Atavus

3D&T: Água 1, Trevas 2, Insano
Daemon: Entender Humanos/Demônios 2, Insano
Custo: 2 pontos
Duração: uma hora
Alcance: apenas ao toque

Esta magia pode ser lançada apenas por magos ou clérigos loucos (ou seja, que possuam a Desvantagem Insano ou algum Aprimoramento Negativo similar, como Esquizofrênico, Dupla Personalidade, Maníaco-Depressivo...). O alvo deve fazer um teste de Resistência -1 (ou -10%): se falhar, também ficará Insano durante uma hora — ou menos, se a magia for cancelada.

A Mágica Silenciosa de Talude

3D&T: Ar 4
Daemon: Controlar Ar 4
Custo: 1 ponto
Duração: sustentável
Alcance: apenas o mago

Os magos do ar dominam a magia de Silêncio, mas também sabem como vencê-la. Inventada por Talude, o Mestre Máximo da magia, esta mágica permite lançar magias sem emitir som. Sob efeito de Silêncio ele continua incapaz de falar ou ouvir nada, mas pode lançar magias. O mesmo vale se estiver amordaçado, embaixo d'água ou coisa assim.

Esta é a única magia que pode ser lançada em silêncio total, sem palavras (apenas gestos com as mãos; sem estes gestos, não se pode lançar a magia). Magos excepcionalmente paranóicos costumam usar esta magia para evitar que seus lábios sejam lidos — e suas magias descobertas.

Mãos de Fogo

3D&T: Fogo 2
Daemon: Criar/controlar Fogo 2
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Esta magia relativamente rara faz com que as mãos do mago fiquem flamejantes como tochas, acrescentando 1d pontos ao dano por qualquer ataque bem sucedido utilizando as mãos.

Um segundo uso para esta magia é arremessar o fogo, que abandona as mãos do mago e atinge um alvo a até 4m de distância. O fogo acerta automaticamente e causa 2d pontos de dano, que ignoram a Armadura/IP do alvo.

Mãos Espectrais

3D&T: Trevas 2
Daemon: Criar/Controlar Espíritos 2
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Este ritual permite criar um par de mãos translúcidas e espectrais, que podem ser usadas como se fossem suas próprias mãos, com a mesma força e agilidade do mago (para lutar à distância, realizar uma magia de toque em um oponente distante...). O mago não pode fazer qualquer outra coisa enquanto manipula as mãos; se interromper a concentração, elas ficam inertes.

Embora sejam mágicas, as mãos podem ser danificadas por ataques normais não-mágicos e serão destruídas se sofrerem 5 pontos de dano. Embora sejam duas, as mãos não podem se separar uma da outra mais de 1m.

A Marcha da Coragem

3D&T: Ar 1, Luz 1, Artes
Daemon: Criar/Controlar Ar 3
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta magia é utilizada principalmente por bardos, pois sua invocação exige a habilidade de cantar e tocar algum instrumento musical (ou seja, a Perícias próprias).

Enquanto está ativa, a Marcha impede totalmente que os aliados do invocador dentro do alcance sejam afetados por qualquer forma de medo, natural ou mágico. Ela também impede e/ou cancela imediatamente os efeitos da magia Pânico.

Magia Perdida

3D&T: Ar 3, Trevas 3, Telepatia, conhecer a magia a ser apagada (veja abaixo)
Daemon: Entender Humanos/Metamagia 4, conhecer a magia a ser apagada (veja abaixo)
Custo: 1 ponto
Duração: permanente
Alcance: apenas ao toque

O objetivo desta magia é apagar da mente de um mago as palavras necessárias para realizar uma magia específica. Ela costuma ser utilizada como punição, para remover magias perigosas das mentes de magos criminosos ou encrenqueiros — uma prática comum na Academia Arcana e em tribunais de todo o Reinado. Além de perder para sempre o conhecimento sobre determinada magia, a vítima nunca mais será capaz de aprendê-la outra vez.

Magia Perdida pode ser aplicada apenas sobre vítimas inconscientes (estar acordado torna qualquer um imune). Personagens que tenham Arcano têm direito a um teste de Resistência -2 (ou -20%) para negar o efeito; sem esta Vantagem, não são permitidos testes para evitar a perda da magia.

Para realizar o procedimento, é preciso que o mago saiba exatamente qual magia pretende apagar da mente da vítima — e ele próprio também deve conhecer essa magia. As Magias Iniciais não podem ser apagadas.

Marionete

3D&T: Ar 6, Terra 4
Daemon: Controlar/Entender Humanos 5
Custo: padrão
Duração: sustentável por 1 hora (veja abaixo)
Alcance: padrão

Esta magia poderosa não afeta a mente, mas controla totalmente o corpo de uma criatura. A vítima deve fazer um teste de Resistência -1 (ou -10%): se falhar, cada movimento seu estará sob total controle do mago.

A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não lançar magias). Contudo, seu corpo vai realizar apenas os movimentos que o mago deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar habilidades de combate... enfim, fazer qualquer coisa de que seja capaz. Não há como resistir.

É absolutamente necessário que o mago observe a vítima para controlar seus movimentos (coisa que ele prefere fazer à distância, é claro). Se a qualquer momento ele perder contato visual, não pode mais controlar a vítima — mas ela estará paralisada, incapaz de se mover até que a magia termine, seja Cancelada ou até que o mago recupere o controle.

A Marionete pode ser mantida durante até uma hora. Esgotado esse prazo, será necessário gastar mais 5 pontos para manter a magia por mais uma hora. Como não há chance de recuperar os pontos gastos anteriormente, não há como manter a Marionete por períodos muito longos.

Se uma vítima nesse estado faz qualquer coisa que viole um Código de Honra, deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, a magia é cancelada — mas a vítima desmaia, com seus PVs reduzidos a zero.

Mata-Dragão

3D&T: Fogo 5, Trevas 6
Daemon: Criar/Controlar Fogo/Trevas 6
Custo: 4 pontos
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Também conhecida em algumas regiões de Arton como "Dragon Slayer" ou "Dragon Slave", esta é uma das mais raras e poderosas magias de destruição conhecidas. O mago dispara através das mãos uma carga de energia explosiva que causa 10d+10 pontos de dano no ponto de impacto! O dano é reduzido em 1d para cada 10m de distância, até um limite máximo de 10 pontos de dano a 100m.

Invocar esta magia leva dois turnos — ou seja, ela só pode ser lançada no final do segundo turno (perdendo automaticamente a iniciativa em combate). Se durante sua execução o mago for atacado, interrompido ou obrigado a realizar qualquer outra ação, a magia será perdida (mas nenhum ponto será gasto). Não custa lembrar: seria muito saudável para quem realiza a magia (e seus aliados) manter-se a mais de cem metros do ponto de impacto...

Dentro do Reinado, qualquer pessoa que se mostre capaz de lançar esta magia será caçada como se fosse o demônio!!!

Megalon

3D&T: Água 1, Luz 1, Terra 1
Daemon: Controlar Metamagia 5
Custo: padrão
Duração: sustentável por 1 hora (veja abaixo)
Alcance: apenas ao toque

Esta magia torna uma criatura maior e mais forte. O aumento depende do Focus do mago em Água, Luz e Terra: cada ponto de Focus aumenta em 50% o tamanho da criatura (mas não sua velocidade); e concede um bônus temporário de +1 em Força, Resistência (incluindo Pontos de Vida) e Poder de Fogo do alvo. Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são ampliadas. No Sistema Daemon, o aumento não excede 50% e concede +3 em FR e CON.

O tamanho ampliado pode ser mantido durante até uma hora. Esgotado esse prazo, o mago deve renovar o efeito (o que exige um toque) e gastar novamente a quantidade necessária de pontos. Uma vez que ele não pôde recuperar os pontos gastos anteriormente, é impossível manter o Megalon por períodos muito longos.

Diz a lenda que esta magia recebeu o nome de seu criador Megalon, um antigo e absurdamente poderoso sumo-sacerdote de Megalokk, o deus dos monstros. Usando-a em conjunto com Permanência, ele criou no passado versões gigantescas de criaturas normais como lagartos, insetos, aranhas e escorpiões. Esses monstros titânicos e únicos são conhecidos como "megalontes", e ainda podem ser encontrados vagando em lugares inóspitos. Vencer um megalonte está entre os maiores desafios que um aventureiro poderia enfrentar em Arton.

Criaturas que recebam a magia contra a vontade têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Cada nível de Focus ao realizar Megalon pode reverter um nível dos efeitos de Mikron (veja a seguir).

Mikron

3D&T: Água 1, Terra 1, Trevas 1
Daemon: Controlar Metamagia 5
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque

Exatamente oposta a Megalon, esta magia torna uma criatura menor e mais fraca. A redução depende do Focus em Água, Terra e Trevas: cada ponto de Focus reduz em 50% o tamanho e velocidade da criatura, e concede uma penalidade temporária de -1 em Força, Resistência (incluindo Pontos de Vida) e Poder de Fogo do alvo (até um mínimo de 0). Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são reduzidas. No Sistema Daemon, a redução não excede 50% e impõe -3 em FR e CON.

Ao contrário de Megalon, a magia Mikron é permanente. Ela pode ser Cancelada ou então revertida com Megalon (cada nível de Focus ao realizar Megalon pode reverter um nível dos efeitos de Mikron). O oposto também é possível.

Criaturas que recebam a magia contra a vontade têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Um Momento de Tormenta

3D&T: Água 2, Ar 1, Terra 1, Trevas 4
Daemon: Controlar Demônios 4
Custo: 3 pontos
Duração: sustentável
Alcance: 100m de raio

Esta perigosíssima magia foi criada por Murrice Lemagrag, um mago que escapou vivo de uma área de Tormenta.

Uma vez invocada, a magia cria um efeito semelhante a uma manifestação da Tormenta — mas em escala muito menor. Um turno após sua invocação, uma nuvem rubra surge diretamente acima do mago e começa a despejar chuva ácida. A chuva provoca a perda de 1 PV por turno em todos que estejam a até 100m do mago, até que a nuvem se dissipe. Qualquer criatura que perca 10 PVs dessa forma deve fazer um teste de Armadura (ou CON): se falhar, perderá um ponto de Armadura (ou 2 pontos de CON) permanentemente.

A magia pode ser invocada apenas ao ar livre. Infelizmente para o mago invocador, a nuvem permanece ativa apenas enquanto ele próprio estiver no centro do fenômeno, imóvel, murmurando as palavras mágicas (e provavelmente sofrendo dano, pois o próprio mago NÃO é imune ao efeito!). Mover-se ou teleportar-se para fora da área de efeito provoca o imediato cessar da chuva. Vale lembrar que o velho Lemagrag, seu criador, morreu utilizando-a...

Esta magia só pode ser realizada por magos que tenham observado uma área de Tormenta pelo menos uma vez. Sua divulgação é extremamente restrita, e sua invocação é permitida apenas em áreas controladas da Academia Arcana de Valkaria, para estudar o fenômeno da Tormenta. Usar esta magia em qualquer outro ponto do Reinado é um crime punido com a morte!

Monstros do Pântano

3D&T: Água 3, Trevas 4
Daemon: Criar Metamagia/Demônios 4
Custo: 3 pontos por troll
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Com esta magia é possível invocar em qualquer lugar, dentro da área de efeito, um ou mais trolls para lutar pelo mago. Trolls são criaturas humanóides feitas de matéria vegetal, com garras, presas e um altíssimo poder de regeneração: eles recuperam 2 PVs por turno. Mesmo depois de reduzido a 0 PVs, os restos de um troll sempre vão regenerar até reconstituir a criatura completa. A única forma de realmente matá-los é com fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano.

Trolls têm F2, H2, R3, A1, PdF0; ou FR 3d, DEX 2d, AGI 3d, CON 4d, INT 2d, WILL 4d, CAR -, IP 1D. Eles fazem três ataques por turno com as garras (dano por Força ou 3d) e mordida (Força +1d, ou 4d). Trolls invocados por esta magia surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Eles não obedecem ordens: atacam quaisquer criaturas à vista, exceto o próprio mago. Caso a batalha termine, a magia seja interrompida ou não existam oponentes para enfrentar, os trolls desaparecem.

A Morte Estelar

3D&T: Luz 9, Fogo 9, Trevas 8
Daemon: Controlar Luz/Fogo/Trevas 10
Custo: 4 pontos
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Esta é a mais poderosa magia destrutiva conhecida em Arton — e talvez em todo o universo!

Quando a Morte Estelar é invocada, uma das estrelas do céu desaparece (sua falta será notada apenas anos mais tarde, porque a luz das estrelas leva muitos anos para atingir um

planeta). Toda a sua matéria é convertida em energia, e reunida em um único disparo. Não há rolagem de dano; QUALQUER COISA atingida pela magia será destruída, seja uma criatura, um avatar, um deus menor ou mesmo um planeta. Sem direito a testes para resistir!

O mago tem controle total sobre aquilo que será destruído — ele pode acabar com uma criatura, uma montanha, um reino ou um continente sem afetar nada em volta. Não é necessário nenhum teste para acertar.

Obviamente, cada vez que a Morte Estelar é usada, um sol morre em algum lugar do universo — de modo que Talude utiliza esta magia apenas em grandes emergências. Ele diz que, caso este ataque destrua o sol de um mundo habitado (cerca de uma chance em um milhão), a própria Deusa da magia pagará pelo crime com sua vida! Por esse motivo o grande mago nunca experimentou usar esta magia em uma área de Tormenta, mesmo sabendo que poderia funcionar...

Mundo dos Sonhos

3D&T: Luz, Terra ou Trevas 7, Telepatia
Daemon: Entender Espíritos 7
Custo: 1 ponto por criatura
Duração: sustentável por 1 hora (veja abaixo)
Alcance: padrão

Muitos grupos de aventureiros acreditaram viver perigos imensos, horrores indescritíveis ou prazeres gloriosos, quando na verdade estavam sob efeito desta magia. Mundo dos Sonhos é um tipo diferente de ilusão, que afeta diretamente a mente do alvo. Ela faz a vítima acreditar que está vivendo uma outra realidade, totalmente controlada pelo mago.

Personagens presos no Mundo dos Sonhos acreditam com todas as forças que ainda estão no mundo real. Todos os seus poderes, habilidades e magias parecem normais, mas podem ser alterados (ou eliminados) de acordo com o desejo do mago. Embora seja uma poderosa experiência, nada que acontece no Mundo dos Sonhos terá qualquer efeito físico no mundo real — para todos os efeitos, é apenas um sonho. Personagens que morram durante o sonho despertam imediatamente, sem nenhum dano.

Qualquer dano sofrido pela vítima no mundo real cancela imediatamente a magia. Ela pode ser sustentada durante apenas uma hora — mas, como nos sonhos o tempo passa de forma diferente, um mago pode fazer suas vítimas acreditarem que passaram-se muitos anos.

A magia funciona melhor quando lançada sobre criaturas que estejam adormecidas ou inconscientes. Criaturas despertas têm direito a um teste de Resistência -1 para notar que a realidade foi alterada. Combates ou aventuras ocorridos no Mundo dos Sonhos não rendem Pontos de Experiência.

Comenta-se que Mundo dos Sonhos é usada para testar aventureiros e observar seu comportamento, antes que sejam aceitos para realizar missões importantes — ou em organizações como a Ordem de Khalmyr, a Ordem da Luz, o Protetorado do Reino e outras. Por outro lado, existe uma lenda sobre um poderoso mago vampiro que de alguma forma mantém uma aldeia inteira adormecida há séculos, tendo sonhos felizes, enquanto ele se alimenta de seu sangue...

Nobre Montaria

3D&T: Ar 5, Fogo 4, Animais
Daemon: Criar Metamagia/Animais 5
Custo: 2 pontos por grifo
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Magos poderosos usam esta magia para invocar grifos — criaturas com corpo de leão, cabeça, garras e asas de águia. Grifos têm F2-3, H5-7, R3-4, A1-2, PdF0, Aceleração e Levitação (ou FR 3d-4d, DEX 2d, AGI 6d-8d, CON 4d-5d, INT 1d, WILL 4d-5d, CAR -, IP 1d-2d), sendo talvez as criaturas voadoras mais rápidas de Arton. Eles fazem três ataques por turno com as garras (dano por Força ou 3d-4d) e o bico (Força +1d, ou 4d-5d).

A magia funciona apenas se existirem grifos dentro do alcance; eles não existem no Reinado, mas são muito comuns nas Montanhas Sanguinárias e outras áreas montanhosas. O grifo surge em 1d turnos e segue as ordens de seu invocador, podendo servir como montaria pelo tempo que a magia é sustentada. Caso seja ordenado a lutar, o grifo obedece, mas irá embora assim que a luta terminar.

A Nulificação Total de Talude

3D&T: Luz 6, Terra 6, Trevas 8
Daemon: Criar Metamagia 8
Custo: 4 pontos
Duração: permanente
Alcance: apenas ao toque

O Grande Talude é o único mortal em Arton capaz de lançar esta magia, oferecida a ele pessoalmente pela própria Wynna. Ela não pode ser ensinada e nem aprendida por qualquer outra criatura.

A Nulificação Total consegue fazer uma criatura ou objeto sumir completamente da existência. Ele não apenas desaparece — a memória de todos que o conheceram também. Ninguém mais no mundo vai lembrar dele ou de seus feitos, como se a vítima nunca existisse. Os únicos a saber de sua existência serão os deuses e o próprio Talude.

Uma vítima bem sucedida em um teste de Resistência -4 (ou -40%) não vai desaparecer — mas vai enlouquecer, perder seus poderes e toda a memória de quem foi, exatamente como o resto do mundo. Caso a magia seja usada sobre uma criatura que realizou façanhas notáveis no passado, essas façanhas não serão desfeitas — mas ninguém será capaz de lembrar quem foi seu autor.

Lançada contra um deus, a magia apaga sua existência da memória de seus sacerdotes e cancela seu status divino. Sim, é possível afetar um deus com esta magia — mas, como ela só funciona ao toque, Talude poderia nulificar apenas divindades menores. Não adiantaria tentar isso contra um avatar do Panteão (ataques contra um avatar não afetam seu respectivo deus).

Não há forma de reverter a Nulificação, pelo simples fato de que não haveria motivo para isso; ninguém seria capaz de lembrar nada sobre a pessoa ou objeto a ser restaurado. Esta foi a magia usada pelo Panteão para punir os deuses traidores Tilliann (que hoje vaga como um mendigo louco pelas

ruas de Valkaria) e o Terceiro (que foi totalmente apagado).

Desde que recebeu este dom de Wynna, Talude jamais o usou contra ninguém. (Por outro lado, se ele o tivesse feito, nós nunca poderíamos saber...)

Pacto com a Serpente

3D&T: Fogo 3, Terra 1, Trevas 1
Daemon: Criar Demônios/Fogo 3
Custo: 1 ponto por dragoa
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Entre as magias de invocação de criaturas, esta é uma das mais arriscadas. Ela convoca um pequeno grupo de dragoas-caçadoras de Galrasia para lutar pelo mago.

Dragoas-caçadoras têm F2, H3, R2, A0, PdF0, Arena (florestas) e Energia Extra 1 (ou FR 3d, DEX 2d, AGI 4d, CON 3d, INT 2d, WILL 3d, IP 2). Elas surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Extremamente selvagens, elas não sentem medo e lutam até a morte — mas também não obedecem ordens e atacam quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do mago. Se não houver outras criaturas por perto, elas chegam a atacar o próprio mago.

Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, as dragoas retornam a Galrasia. Contudo, se existir uma ou mais mulheres entre os inimigos derrotados, as caçadoras vão levá-la(s) consigo como oferenda à Divina Serpente, sua deusa.

Pânico

3D&T: Trevas 2, Telepatia
Daemon: Controlar Espíritos 3
Custo: 1 ponto por criatura
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Quando esta magia é lançada contra uma criatura, esta deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, vai ficar apavorada e tentar fugir do mago de qualquer maneira, o mais rápido que puder. Uma vítima em pânico não pode usar qualquer manobra, Vantagem ou magia — exceto aquelas que ajudem em sua fuga, como esquivas, Aceleração, Transporte, Teleporte...

O Pânico vai durar até que a magia termine ou até que a vítima saia do alcance da magia (o que pode ser difícil, se o mago começar uma perseguição...). Personagens ou criaturas que por algum motivo sejam imunes ao medo — como certos clérigos, ou personagens sob efeito de Fúria — nunca são afetados por esta magia.

Dragões, certos mortos-vivos e outras criaturas têm esta magia como uma habilidade natural.

Paralisia

3D&T: Terra 1, Clericato
Daemon: Controlar/Entender Humanos 3, Pontos de Fé
Custo: 1 ponto por criatura
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta é uma magia pacificadora, usada por clérigos benevolentes para encerrar lutas sem matar — ou por clérigos menos nobres, para deixar a vítima indefesa antes de ter a cabeça esmagada pela maça...

Cada vítima desta magia deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar ficará paralisada, incapaz de se mover, falar ou usar magia. Qualquer ataque feito contra um oponente paralisado acerta automaticamente. Contudo, atacar a vítima provoca o imediato cancelamento da magia.

Criaturas que tenham Telepatia ainda podem usá-la para se comunicar, mesmo neste estado. Teleporte, contudo, não é possível.

Permanência

3D&T: Terra 6
Daemon: Entender/Controlar Metamagia 6
Custo: 5 pontos
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: padrão

Esta é uma magia importante para fabricar itens mágicos, mas também tem uma infinidade de outras aplicações. Ela serve para tornar permanente qualquer outra magia ou efeito, sem que os pontos do mago fiquem "presos" nela. Então, um mago pode usar Fogo 1 para criar uma espada de chamas (com bônus de +1 no dano) e depois lançar sobre ela Permanência, para ter de volta o Ponto de Vida ou de Magia que normalmente ficaria preso na espada.

Permanência é usada para tornar criaturas mágicas mais duradouras, aumentar a duração de ilusões, ou ainda fixar um efeito mágico no corpo de uma criatura. Um mago poderia lançar Detecção de Magia sobre si mesmo, e logo após Permanência; a partir de então poderia detectar magia sempre que quisesse.

Infelizmente, dependendo do poder do mago, apenas as magias mais simples e fracas podem ser tornadas permanentes. Com Terra ou Controlar Metamagia 6, apenas magias e efeitos com Focus 1 podem receber Permanência; com 7, apenas magias e efeitos com Focus 2; e assim por diante.

O número máximo de magias ou efeitos que uma criatura pode ter em seu corpo, através de Permanência, é igual à sua própria Resistência.

Petrificação

3D&T: Terra 7
Daemon: Controlar Humanos/Terra 7
Custo: 3 pontos
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: ao toque ou contato visual (veja abaixo)

Esta é a temível magia que transforma criaturas em pedra. Ela pode ser lançada de duas maneiras: com um contato visual (basta à vítima olhar para o mago) ou ao toque. Em ambos os casos a vítima tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Uma criatura transformada em pedra não está necessariamente morta: ela pode ser revertida ao estado normal através de poções, pergaminhos ou as magias Cancelamento de Ma-

gia, Cura de Maldição ou Desejo. As "estátuas" de seres petrificados são quase indestrutíveis, e não podem ser danificadas com armas ou ataques normais — apenas por magia e armas mágicas com Focus 5 ou mais. Caso sofra qualquer dano, por mínimo que seja, uma criatura petrificada estará morta.

Criaturas como a medusa, o basilisco, o cocatriz e outros monstros têm a Petrificação como uma habilidade natural, que podem usar livremente sem gastar pontos. Perceba que, nestes casos, a petrificação NÃO é considerada uma magia — e portanto não poderia ser anulada com Cancelamento de Magia.

Poder Telepático

3D&T: Focus 4
Daemon: Entender Humanos 4
Custo: 1 ponto
Duração: sustentável
Alcance: apenas o mago

Esta magia, enquanto ativa, oferece ao mago todos os poderes e benefícios da Vantagem Telepatia ou o Caminho Controlar Humanos (com o mesmo Focus), incluindo a habilidade de lançar magias que tenham essas exigências. Isso torna esta magia muito cobiçada por magos não-telepatas que desejam usar seu poder para influenciar e controlar outras pessoas.

A telepatia oferecida por esta magia é idêntica à Vantagem de mesmo nome em todos os aspectos: o mago tem o poder de ler a mente de outras pessoas e saber o que estão pensando. Quando tenta ler a mente de alguém contra a sua vontade, a vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar o efeito: se o alvo teve sucesso, você falhou — e só pode fazer outra tentativa contra aquele alvo após 24 horas. O mago só pode ler a mente de alguém que consiga ver. Quaisquer bônus ou penalidades em testes de Resistência contra magia também valem para Telepatia.

Usar Telepatia exige que você esteja calmo e concentrado: portanto, é impossível usar durante uma luta. Isso NÃO vale para outras magias que usem Telepatia — estas podem ser usadas em combate.

Praga de Kobolds

3D&T: Terra 1, Trevas 1
Daemon: Criar Metamagia/Animais 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Muitos magos e clérigos são conhecidos por invocar criaturas para lutar em seu lugar. Praga de Kobolds (também conhecida como "O Pesadelo de Katabrok", por razões desconhecidas...) é a mais simples dessas magias de invocação. A mágica faz surgir em qualquer lugar dentro da área de efeito um grupo de kobolds (F1, H0, R0, A1, PdF1; ou FR 2d, DEX 2d, AGI 1d, CON 1d, INT 1d, WILL 1d, IP 1D).

Para cada nível do Focus em Terra e Trevas (ou Criar Metamagia/Animais) a magia invoca 1d-1 kobolds, até um máximo de 3d-3. Eles surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Não sentem medo e lutam até a morte. Infelizmente, também são incontroláveis: atacam ao acaso quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do mago (mas nunca o próprio mago). Por esse motivo, magias como esta são normalmente empregadas por magos solitários — ou que não se importem com a segurança dos companheiros.

Quando a batalha termina, ou caso não existam oponentes por perto, os kobolds desaparecem. Sendo sustentável, o mago também pode escolher interromper a magia e sumir com as criaturas quando quiser. O mesmo vale para quaisquer outras magias de invocação de criaturas.

Proteção Mágica*

3D&T: Focus 1
Daemon: Entender/Controlar Caminho Elemental 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Outra mágica simples, que pode realizada com qualquer dos Caminhos Elementais — mas, quanto maior o Focus usado, maior sua eficiência. O praticante usa sua mágica para se proteger, criando uma parede de fogo, uma armadura de pedra, um escudo de luz sólida ou qualquer outra coisa. Cada ponto de Focus melhora um pouco a jogada de Armadura do alvo (que pode ser o próprio mago ou qualquer outra pessoa ao alcance) para absorver dano: +1 ponto de proteção ou IP para Focus 1; +2 para Focus 2; +1d para Focus 3; +2d para Focus 4; e +3d para Focus 5. Não é possível elevar a proteção acima de Armadura+3d ou IP+3d.

Proteção Contra o Elemento*

3D&T: Focus 1
Daemon: Entender Caminho Elemental 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Muito semelhante à Proteção Mágica comum, mas mais efetiva — porque ela protege melhor contra o elemento do Focus utilizado. O praticante pode acrescentar mais 1d por ponto de Focus em Armadura ou IP (sua ou de outra pessoa), até um máximo de 5d.

Então, se você é um mago com Água 3 sendo atacado com Terra, pode gastar 3 pontos e usar Proteção Mágica comum para receber Armadura ou IP +1d. Mas se está sendo atacado com Água, neste caso sua proteção será bem maior; gastar 3 pontos vai aumentar sua Armadura ou IP em +3d.

Proteção Contra a Tormenta

3D&T: Luz 1, Água 1, Fogo 2, Trevas 3
Daemon: Controlar Demônios 5
Custo: 1 ponto por pessoa
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta magia foi criada recentemente nos laboratórios da Academia Arcana, após exaustivos estudos sobre a Tormen-

ta. Ela fornece certa proteção contra os efeitos climáticos da tempestade mística.

A magia concede invulnerabilidade total contra a chuva ácida, relâmpagos e neblina venenosa das áreas de Tormenta. Não funciona contra ácido, relâmpagos ou veneno de qualquer outra origem. Mas também funciona contra os efeitos da magia Um Momento de Tormenta.

Os estatutos da Academia decretam que esta magia deve ser ensinada (ou fornecida através de pergaminho) a qualquer pessoa ou grupo disposto a explorar áreas de Tormenta, em troca da promessa de um relatório (caso os exploradores sobrevivam). Infelizmente, é uma magia experimental e ainda não foi totalmente aperfeiçoada; existe uma chance em três (1 ou 2 em 1d) de que ela pareça funcionar, mas apenas até o momento de enfrentar o clima infernal da Tormenta...

Raio Desintegrador

3D&T: Ar 4, Trevas 4
Daemon: Criar Ar/Trevas 5
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Esta temível magia tem o objetivo de destruir por completo um objeto ou criatura, reduzindo-a a nada. Apenas um Desejo poderia recuperar qualquer coisa desintegrada com esta magia.

O Raio Desintegrador pode afetar qualquer objeto material cujo peso não exceda os Focus do mago em Ar e Trevas: com Focus 4 em ambos os Caminhos (o mínimo necessário), ele pode Desintegrar objetos ou criaturas pesando até 50kg: dobre o peso para cada ponto de Focus acima de 4, valendo sempre o mais baixo. Lembramos que, mesmo com Focus alto, o mago só pode Desintegrar um objeto de cada vez.

Caso seja usada contra criaturas (vivas ou não) ou alvos em movimento, exige-se um teste de ataque do mago para acertar o Raio Desintegrador. Criaturas têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Uma criatura Desintegrada não pode ser ressuscitada (exceto através de um Desejo).

Objetos mágicos — ou que estejam sob efeito de qualquer magia — também podem ser Desintegrados, mas eles têm direito a um teste de Resistência como se tivessem R5. Certos artefatos e outros objetos mágicos muito poderosos não podem ser Desintegrados.

Raio Desintegrador funciona apenas com criaturas e objetos feitos de matéria: não pode afetar fogo, eletricidade, magia e outras formas de energia (mas você ainda poderia Desintegrar aquilo que abastece essa energia, como o combustível que alimenta o fogo). Um zumbi ou esqueleto pode ser Desintegrado, porque tem um corpo físico — mas não um fantasma, espírito ou sombra.

A Resistência de Helena

3D&T: Terra 4, Luz 1
Daemon: Criar Metamagia 4
Custo: 1 ponto por turno
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta magia pode ser lançada sobre objetos comuns, não mágicos, e não maiores que uma armadura completa. Enquanto estiver ativa, a magia torna esse objeto totalmente inquebrável por meios mundanos — apenas armas mágicas e outras magias poderão quebrá-lo.

Lançada sobre uma armadura ou escudo que um personagem esteja usando, a magia concede um efeito igual a Armadura Extra contra todos os ataques (as jogadas de Armadura terão sempre efeito máximo (no sistema Daemon, o IP do personagem é multiplicado por 6 contra aquele ataque específico), exceto magia e armas mágicas.

Esta magia é muito rara e difícil de obter. Sua criadora, a maga Helena, confiou a magia apenas a sua filha Morgane, pertencente ao grupo Ghost Riders.

Ressurreição

3D&T: Luz 3, Terra 4, Água 5, Clericato
Daemon: Criar Metamagia/Humanos 5, Pontos de Fé
Custo: especial (veja abaixo)
Duração: permanente
Alcance: apenas ao toque

Esta poderosa mágica clerical pode devolver à vida qualquer criatura que tenha morrido por causas não naturais (não funciona com criaturas que morreram de velhice, seja natural ou mágica). Não importa há quanto tempo a criatura está morta, desde que o clérigo tenha à disposição grande parte do cadáver — ou, pelo menos, o crânio. Criaturas completamente destruídas (por ácido, lava, etc...) não podem ser devolvidas à vida com esta mágica.

Para ser ressuscitada, a criatura deve ser bem sucedida em um teste de Resistência +2 (ou +20%). Ela então volta à vida e recupera imediatamente todos os seus Pontos de Vida. Infelizmente, esta magia nunca funcionará duas vezes em uma mesma pessoa, mesmo que seja lançada por outro clérigo; no entanto, essa criatura ainda pode voltar à vida por outros meios mágicos (como um Desejo, ou pelas mãos de um Clérigo de Thyatis).

Quando usa esta magia, o clérigo tem seus próprios Pontos de Vida imediatamente reduzidos para 0; ele não poderá ser curado com mágica, e vai precisar de 4d horas de descanso para recuperar 1 PV; a partir de então pode se recuperar normalmente. Usada contra mortos-vivos, esta magia exige da criatura um teste de Resistência -2 (ou -20%); falha resulta em sua destruição total.

A Rocha Cadente de Vectorius

3D&T: Ar 1, Terra 5
Daemon: Controlar Fogo/Terra/Ar 3
Custo: 3 pontos
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Esta temível mágica faz com que um meteoro caia dos céus sobre a vítima, causando dano de 6d! O mago não precisa de testes para acertar, mas a vítima tem direito a uma tentativa de esquiva com redutor de -2 (ou -20%). Por motivos óbvios, esta magia só pode ser usada ao ar livre.

Qualquer criatura que tenha perdido mais da metade de seus PVs com este ataque fica presa embaixo do meteoro; vai precisar de um turno e um teste bem sucedido de Força para se libertar. Se falhar não sofre dano extra, mas só poderá tentar de novo no turno seguinte.

Roubo de Vida

3D&T: Água 2, Trevas 2
Daemon: Controlar Espíritos/Humanos 3
Custo: 0
Duração: enquanto o toque durar (veja abaixo)
Alcance: apenas ao toque

Também conhecida como "A Mordida do Vampiro", esta magia permite ao mago roubar a energia vital de outra pessoa apenas tocando-a.

Usada em combate, a magia é considerada uma forma de ataque — e vai exigir do mago um teste de ataque por turno para tocar a vítima. Obviamente, para isso ele deve estar à distância de combate corpo-a-corpo (a menos que tenha Membros Elásticos). O mago pode roubar 2 Pontos de Vida por turno (que serão transferidos para seus próprios PVs, sem exceder o limite máximo).

Esta magia não tem efeito sobre mortos-vivos, golens, Criaturas Mágicas e outros seres que não estejam realmente vivos.

O Sacrifício do Herói

3D&T: Focus 3, Paladino
Daemon: Entender Humanos 3, Pontos de Fé
Custo: 0
Duração: 1d+2 turnos
Alcance: apenas o paladino

Dizem que este é o poder máximo possuído pelos guerreiros sagrados de Arton, uma tática de último recurso — pois, uma vez utilizada, resulta em sua morte. A magia só pode ser utilizada quando o paladino tem seus Pontos de Vida reduzidos a zero. Nessa situação dramática, usando as últimas forças que lhe restam, ele pode escolher invocar o Sacrifício e trocar sua própria vida pela vitória.

Ao invocar a magia o paladino tem seus Pontos de Vida restaurados ao máximo e recebe um bônus de +3 em Força, Habilidade e Armadura (ou +3d em FR, CON, AGI e IP). Essa energia formidável vai durar 1d+2 turnos — é o tempo que ele tem para vencer seu inimigo. Esgotado esse tempo, o paladino tombará morto.

Paladinos mortos através do Sacrifício jamais podem ser ressuscitados, nem mesmo através de Desejos; suas vidas foram oferecidas em honra aos deuses que eles servem, e essa oferenda não pode ser violada.

Sanidade

3D&T: Água 2
Custo: 1 ponto
Duração: uma hora
Alcance: apenas ao toque

Esta mágica é oposta à magia Loucura de Atavus; ela pode anular o efeito da Desvantagem Insano (ou algum Aprimoramento Negativo similar) durante uma hora, ou então cancelar o efeito da Loucura de Atavus.

Sentidos Especiais

3D&T: Luz e Ar 1
Daemon: Entender Luz/Ar 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: apenas o mago

Esta magia permite simular temporariamente uma das habilidades sensoriais de Sentidos Especiais. Enquanto a magia está ativa, o mago possui aquele Sentido — mas só pode manter um de cada vez.

Os Sentidos Especiais são:

Audição Aguçada: você pode ouvir sons muito baixos ou muito distantes.

Faro Aguçado: você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.

Infravisão: você pode ver o calor das coisas. Pode encontrar facilmente criaturas de sangue quente (seres humanos e muitos animais). Você também pode enxergar no escuro, mas apenas quando não há fontes de calor intenso por perto, como chamas.

Radar: você pode ver na escuridão total e também perceber tudo à sua volta, formas e objetos (mas não cores), mesmo de costas ou de olhos vendados.

Ver o Invisível: você pode ver coisas invisíveis. Invisibilidade (seja a Vantagem ou a magia) é inútil contra você. **Atenção:** Radar, Infravisão e outros Sentidos Especiais NÃO servem para ver coisas invisíveis.

Visão Aguçada: você é equipado com visão microscópica (para ver coisas minúsculas) e telescópica (para ver a grandes distâncias).

Visão de Raios-X: você pode ver através de portas e paredes, exceto aquelas que estejam sob efeito de magia ou sejam feitas de chumbo, ou outros materiais muito densos.

Os magos com Focus elevado em Terra costumam usar esta magia em conjunto com Permanência para conservar seus Sentidos sempre ativos.

A Seta Infalível de Talude

3D&T: Luz ou Fogo 1
Daemon: Criar/Controlar Luz/Fogo 1
Custo: 0
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Versão muito mais modesta de A Lança Infalível de Talude, esta deve ser uma das mais fracas magias ofensivas — e uma das primeiras ensinadas na Grande Academia Arcana. Os instrutores costumam observar de perto os alunos que aprendem esta magia, avaliando seu comportamento com ela antes de ensinar mágicas mais perigosas.

Em vez de uma lança, a mágica cria ao lado do mago uma pequena seta (como aquelas disparadas por bestas) luminosa que dispara de imediato. Ela sempre acerta (sem

precisar de testes) e causa 1 ponto de dano, mas NÃO ignora a Armadura ou IP do alvo.

Silêncio

3D&T: Ar 3
Daemon: Controlar Ar 3-6
Custo: 2 pontos
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: padrão

Esta magia pode ser lançada contra um local ou uma criatura, mas não em objetos. Em um local, vai afetar um volume esférico com até 3m de raio para cada Focus do mago em Ar. Dentro desta área será impossível ouvir ou produzir qualquer som. Não se pode realizar magias dentro desta área, mas personagens que estejam fora da área podem lançar magias lá dentro.

Lançada contra uma criatura, a magia vai impedir que ela consiga ouvir ou dizer qualquer coisa, assim como produzir qualquer som. Um ladrão se tornaria totalmente silencioso e sorrateiro (podendo, dependendo da situação, receber bônus quando usa suas Perícias), mas um mago ficaria impossibilitado de invocar magias! Caso uma criatura receba esta magia contra a sua vontade, pode tentar resistir com um teste bem sucedido de Resistência +1 (ou +10%).

O Soco de Arsenal

3D&T: Ar 2, Água 2, Terra 2
Daemon: Controlar Humanos 2
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Ninguém sabe se Mestre Arsenal, o sumo-sacerdote de Keenn, foi realmente o criador desta magia — mas ele parece ter sido o primeiro visto a utilizá-la. Com o consumo de 1 ponto, o usuário pode aplicar um único golpe que causa dano igual a Força + 2d (ou +2d ao dano normal do soco). O ataque acerta automaticamente, não sendo necessários testes. Obviamente, esta mágica só pode ser utilizada contra alvos que estejam à distância de luta corpo-a-corpo.

Além de sofrer dano, a vítima do Soco deve ter sucesso em um teste de Força (sem bônus): se falhar, será arremessada a uma distância igual a 10m para cada ponto de dano que sofreu (após a absorção de Armadura ou IP).

Sono

3D&T: Luz, Terra ou Trevas 2, Telepatia
Daemon: Controlar Humanos 2-6
Custo: 1 ponto por criatura
Duração: veja abaixo
Alcance: padrão

Uma versão mais poderosa da magia Desmaio, ela consegue fazer suas vítimas adormecerem profundamente se falharem em um teste de Resistência +1 (ou +10%).

A magia dura dez minutos para cada ponto de Focus do mago no Caminho empregado (mas também pode ser Cancelada). Uma criatura inconsciente conserva os Pontos de Vida que tinha quando desmaiou, e vai despertar automaticamente se sofrer qualquer dano.

Mortos-vivos, golens, Criaturas Mágicas e quaisquer outras que não estejam vivas são imunes a esta magia. Criaturas com Resistência 5, CON 6d ou mais também não podem ser afetadas.

Teleportação

3D&T: Focus 6 em pelo menos dois Caminhos
Daemon: Controlar Metamagia 6
Custo: 1 ponto por pessoa
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Este é o poder máximo de transporte mágico, muito mais poderoso que a Vantagem Teleporte. O mago (e/ou aqueles que ele deseja transportar, dependendo da carga permitida por seu Focus) simplesmente desaparece de um lugar e reaparece em outro.

O limite de distância para a Teleportação é padrão: um mago com Focus 6 (o mínimo permitido) vai alcançar até 2km de distância. Naturalmente, Focus mais elevados permitem atingir distâncias maiores. Para medir a essa distância, sempre vale o Focus do Caminho mais baixo.

O mago deve conhecer exatamente o lugar de destino. Esse lugar deve ser totalmente familiar ao mago, seja através de presença anterior ou uma imagem nítida (vista por uma bola de cristal ou outro meio mágico). Simples descrições do lugar não vão ajudar. Outra exigência para a Teleportação é que deve existir, no local de destino, pelo menos um dos elementos que fazem parte dos dois Caminhos usados na magia. Por exemplo: um mago com Trevas 6 e Água 6 NÃO poderia teleportar alguém para o meio do Deserto da Perdição durante o dia (nessa situação não existe água e nem trevas); mas poderia fazê-lo durante a noite, ou então dentro de um oásis conhecido. Essa restrição não existe no Sistema Daemon.

Uma criatura teleportada contra a sua vontade tem direito a um teste de Resistência +1 (ou +10%) para evitar o efeito. Não é possível teleportar nada para o interior de objetos sólidos.

Caso o mago tente uma Teleportação para um lugar que não conhece, existe apenas uma chance em 6 (jogue 1d6) de sucesso: em caso de falha, o(s) passageiros(s) ressurge(m) em algum outro lugar, escolhido pelo Mestre.

Teleportação Avançada

3D&T: Focus 7 em pelo menos dois Caminhos
Daemon: Controlar Metamagia 8
Custo: 1 ponto por pessoa
Duração: instantânea
Alcance: especial (veja abaixo)

Exatamente igual à Teleportação normal, com a diferença de que não está restrita ao alcance padrão — não existe um limite de distância para esta magia. No entanto, o mago ainda deve conhecer exatamente o lugar de destino. A Teleportação Avançada não pode ser usada para alcançar outros mundos.

Com esta magia, as chances de uma Teleportação bem sucedida para um lugar desconhecido é maior: 1 ou 2 em 1d6.

A Teleportação Infalível

3D&T: Focus 7 em pelo menos 2 Caminhos, Teleporte
Daemon: Controlar Metamagia 9
Custo: 1 ponto por pessoa
Duração: instantânea
Alcance: especial

O Nome original desta Magia era Teleportação Infalível de Vectorius. O Grande Vectorius conseguiu aperfeiçoar a magia Teleportação Avançada, tornando-a ainda mais eficiente. Esta nova versão funciona exatamente como a anterior, mas NÃO depende da presença de nenhum elemento no local de destino. Além disso, uma Teleportação para um lugar desconhecido tem chance maior de sucesso: 1 a 3 em 1d6.

Tentáculos

3D&T: Água, Terra ou Trevas 3
Daemon: Água, Terra ou Trevas 3
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: apenas o mago

Também conhecida como "Ao Alcance da Mão", esta magia reproduz exatamente o efeito de Membros Elásticos (na verdade, um personagem que já possua esta Vantagem nunca vai precisar da magia). Com ela o mago pode projetar mãos mágicas de água, pedra ou sombra, que aumentam sua distância de combate corpo-a-corpo para até 10m. Além da óbvia utilidade para ataques à distância, esta magia também é excelente para lançar outras magias que funcionam apenas ao toque — ela é especialmente terrível se combinada com O Soco de Arsenal.

Terremoto

3D&T: Fogo 4, Terra 6
Daemon: Controlar Terra/Fogo 6
Custo: 1 ponto para cada 2d de dano (veja abaixo)
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Esta magia é uma versão duas vezes mais destrutiva de Explosão, mas com efeito apenas sobre o solo.

Para cada ponto gasto em Terremoto (no mínimo 3 pontos), ele causa 2d de dano no ponto de impacto. O dano se reduz em 1d para cada 10m de distância do ponto de impacto. Não existe limite para o dano máximo provocado por esta magia, exceto o próprio Focus do mago em Fogo e Terra.

O mago deve fazer um teste de ataque para tentar atingir um alvo de forma certeira (o dano é maior no ponto de impacto). Se falhar, ou se o alvo conseguir uma esquiva, mesmo assim ele será apanhado pelo terremoto — mas sofrerá menos 1d de dano.

Como em Explosão, não é possível se esquivar completamente do Terremoto e ele pode apanhar muitos alvos ao mesmo tempo. A única falha desta magia é que ela, obviamente, não afeta criaturas que estejam levitando ou voando. Poucos magos conhecem esta magia, e não parecem interessados em divulgá-la.

Terreno Escorregadio de Neo

3D&T: Água 1, Terra 1
Daemon: Criar Água 1 a 6
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta irritante magia atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro por nível de Focus do mago em Água e Terra. Nessa área, qualquer criatura que esteja em combate ou movimento deve ter sucesso em um teste de Habilidade -2 ou -20% (ou +1/+10% caso possua uma perícia adequada). Se falhar, vai cair e será incapaz de atacar ou se defender até ficar se levantar. Cada tentativa de ficar de pé consome um turno e exige um novo teste.

Ficar imóvel e lançar magias dentro da área não exige testes. Criaturas que tenham qualquer tipo de bônus em testes de Resistência contra magia podem usar esse bônus no teste para ficar de pé. Obviamente, a magia não tem efeito contra criaturas voadoras.

O Toque do Unicórnio

3D&T: Luz 6, Animais, Código de Honra (veja abaixo)
Daemon: Entender Animais/Luz 6, Código de Honra
Custo: 4 PVs
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta magia pode ser usada apenas por personagens que possuam a Perícia Animais e o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade (ou Aprimoramentos similares), incluindo paladinos — sendo muito raro encontrar aventureiros com esta combinação. Através dela pode-se invocar um unicórnio, uma das criaturas mais nobres e puras de Arton.

Unicórnios têm tipicamente F2-3, H3-4, R1, A1, PdF0, Aceleração e Sentidos Especiais (ou FR 3d-4d, DEX 1d, AGI 4d-5d, CON 2d, INT 3d, WILL 2d, IP 1D). Eles possuem Cura Sagrada e todas as magias de Teleportação como habilidades naturais, que podem usar sem gastar pontos. Em estado selvagem, são as criaturas mais ariscas de Arton, sendo praticamente impossível capturar ou mesmo se aproximar de um deles.

Esta magia permite invocar o unicórnio apenas se houver um deles ao alcance, geralmente nas florestas remotas onde vivem. O unicórnio invocado surge em 2d turnos. Ele pode socorrer pessoas com seu poder de cura ou teletransportar grupos, mas nunca vai se envolver em combates; qualquer sinal mínimo de agressão faz a criatura fugir.

Matar um unicórnio é um dos piores crimes que se pode cometer contra a natureza, despertando a fúria imediata da deusa Allihanna: o criminoso recebe imediatamente uma Maldição, sem ganhar pontos por ela. Essa Maldição normalmente envolve um bando de animais quaisquer que surgem do nada e atacam a vítima todos os dias. (Ah, sim; vencer esses animais em combate NÃO rende Pontos de Experiência.)

Transformação

3D&T: Água 1, Luz 1, Terra 1
Daemon: Criar Humanos/Animais/Metamagia 1
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque

A Transformação não é apenas uma magia, mas uma gigantesca coleção delas. Existem milhares e milhares de magias diferentes para transformar criaturas em outras criaturas, ou em objetos. Magias de Transformação em kobolds, goblins e pequenos animais são relativamente comuns, enquanto Transformação em dragões e outros monstros poderosos são muito raras.

Quase todas as magias de Transformação têm algumas coisas em comum. É sempre necessário que o mago toque a vítima (em combate, exige um teste). Elas sempre têm como exigência níveis iguais de Focus em Água, Luz e Terra (em 3D&T). O nível exato depende de quão difícil é resistir à magia:

Focus 1: teste de Resistência +3/+30%. Criaturas com R1/CON 2d ou mais são imunes.

Focus 2: teste de Resistência +2/+20%. Criaturas com R2/CON 3d ou mais são imunes.

Focus 3: teste de Resistência +1/+20%. Criaturas com R3/CON 4d ou mais são imunes.

Focus 4: teste de Resistência. Criaturas com R4/CON 5d ou mais são imunes.

Focus 5: teste de Resistência -1/-10%. Criaturas com R5/CON 6d ou mais são imunes.

Focus 6: teste de Resistência -2/-20%. Criaturas com R6/CON 7d ou mais são imunes.

Focus 7: teste de Resistência -3/-30%. Criaturas com R7/CON 8d ou mais são imunes.

Criaturas transformadas terão todas as suas Características e Atributos modificados, seja para melhor ou pior. Quase todas as suas Vantagens, Desvantagens e Aprimoramentos serão perdidos, e outros recebidos. Poucos podem ser mantidos; tudo vai depender do julgamento do Mestre.

Todas as magias de Transformação são permanentes até serem canceladas, mas elas NÃO podem ser revertidas com Cancelamento de Magia. Isso pode ser feito apenas com um Desejo, ou então descobrindo o "ponto fraco" da magia. Todas elas têm um ponto fraco (ou mais de um), um ato relativamente simples que provoca seu cancelamento.

Por exemplo, a famosa magia de Transformação em Sapo é revertida com um beijo, enquanto a Transformação em Pudim de Ameixa é cancelada quando alguém tenta comer o pudim! Estas duas magias têm pontos fracos bem conhecidos; outros serão descobertos apenas depois de muita investigação.

Para piorar as coisas, muitas vezes o próprio mago que realizou a magia NÃO conhece o método de cancelamento...

Transformação Momentânea

3D&T: Água 1, Luz 1, Terra 1
Daemon: Criar Humanos/Animais/Metamagia 1
Custo: padrão
Duração: uma hora
Alcance: apenas ao toque

Quase todas as magias de Transformação são permanentes, mas existem algumas versões momentâneas — que duram apenas uma hora, independente do Focus empregado. É impossível mesmo para o mago saber a diferença entre uma Transformação normal e uma Momentânea, pelo menos até que se passe o tempo necessário. Os efeitos da magia são os mesmos em todos os outros aspectos.

Transformação em Orc

3D&T: Água 2, Luz 2, Terra 2
Daemon: Criar Humanos/Animais/Metamagia 2
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque

Uma das mais simples e típicas magias de transformação, tem o poder de transformar uma criatura em um horrível orc. Não afeta criaturas com Resistência 2/CON 3d ou mais, e vítimas com R1/CON 2d ou menos têm direito a um teste de Resistência +2/+20% (e quaisquer bônus) para negar o efeito.

Um orc resultante desta magia tem F2, H2, R2, A1, PdF0 (ou FR 3d, DEX 2d, AGI 3d, CON 3d, IP 1D; não mudam os Atributos Mentais), não importando quais eram as Características e Atributos originais da vítima. Quaisquer Vantagens, Desvantagens e Aprimoramentos originais são perdidos, exceto Arma Especial, Perícias, Código de Honra, Devoção, Inculto, Insano, Protegido Indefeso e outras a critério do Mestre. Algumas, como Aliado, Mestre e Patrono, podem ser reconquistadas — se você conseguir convencer as pessoas certas de que não é realmente um orc! Clericato pode ser mantido apenas se sua divindade original aceita orcs como clérigos. Orcs não são aceitos dentro dos limites do Reinado.

O ponto fraco desta magia é que ela pode ser revertida simplesmente mostrando ao orc uma flor de cacto conhecida como Noiva de Azgher. Infelizmente, esse raro cacto floresce apenas no Deserto da Perdição, durante apenas dois meses por ano — o que costuma obrigar a vítima a viver como orc durante algum tempo...

Transformação em Pudim de Ameixa

3D&T: Água 1, Luz 1, Terra 1
Daemon: -
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque

Muito conhecida entre os magos de Arton, a bravata "vou transformá-lo em pudim de ameixa" tem sua razão de existir. Esta é uma das primeiras magias de transformação aprendidas pelos alunos da Academia Arcana — ou seja, qualquer mago recém-formado sabe usá-la. Ela tem o poder de transformar

uma criatura em... hã... um pequeno pudim de ameixa! Esta magia afeta apenas seres vivos com Resistência 0 — ou seja, algumas comuns e pequenos animais. Criaturas com R1 ou mais são automaticamente imunes. Além disso, mesmo seres com R0 podem evitar o efeito com um teste de Resistência +3 mais quaisquer bônus que tenham.

Qualquer tentativa de danificar (ou comer!) o pudim resulta no imediato cancelamento da magia, devolvendo a vítima ao estado normal. Qualquer personagem formado na Academia Arcana que atenda às exigências necessárias pode possuir Pudim de Ameixa como uma de suas magias iniciais, sem custo extra..

Esta magia não existe no sistema Daemon.

Transporte*

3D&T: Focus 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Outra mágica simples, que qualquer mago iniciante pode utilizar — mas, como a maioria delas, seu poder é maior quando aumenta o Focus. O mago pode usar sua magia como meio de transporte, seja levitando com o vento, sendo carregado por uma onda, sentado sobre uma rocha flutuante ou coisa assim. O mago pode transportar a si mesmo ou outra(s) pessoa(s) ou objeto(s), desde que estejam dentro do alcance de sua magia.

Existe uma velocidade máxima que você pode atingir. Com Focus 1 pode transportar até 100kg (geralmente uma única pessoa) a até 10m/s. Cada nível seguinte de Focus dobra o peso e velocidade máximos (200kg a 20m/s com Focus 2; 400kg a até 40 m/s para Focus 3, e assim por diante).

Esta magia permite viajar apenas ao nível do solo, ou pouco acima da água ou outra superfície líquida (lama, lava, areia movediça...). Para realmente voar existe uma outra magia, Vôo.

Tropas de Ragnar

3D&T: Fogo 1, Terra 1, Trevas 1
Daemon: Criar Animais/Trevas 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta mágica invoca um pequeno grupo de 1d-1 goblinóides para lutar contra os inimigos do mago. O tipo e poder exatos dependem do Focus nos Caminhos empregados:

Focus 1: goblins (F0, H1, R1, A0, PdF0; ou FR 1d, DEX 2d, AGI 2d, CON 2d, INT 2d, WILL 2d, IP 0)

Focus 2: goblins (F1, H1, R1, A1, PdF1; ou FR 2d, DEX 2d, AGI 2d, CON 2d, INT 2d, WILL 2d, IP 1d)

Focus 3: hobgoblins (F1, H1, R2, A1, PdF0; ou FR 2d, DEX 2d, AGI 2d, CON 3d, INT 2d, WILL 2d, IP 1d)

Focus 4: hobgoblins (F2, H2, R2, A2, PdF1; ou FR 3d, DEX 3d, AGI 3d, CON 3d, INT 3d, WILL 3d, IP 2d)

Focus 5: bugbears (F3, H2, R3, A2, PdF1; ou FR 4d, DEX 3d, AGI 3d, CON 4d, INT 3d, WILL 4d, IP 2d).

Focus 6: bugbears (F4, H3, R4, A3, PdF2; ou FR 5d, DEX 3d, AGI 4d, CON 5d, INT 3d, WILL 5d, IP 3d).

Os goblinóides invocados surgem instantaneamente, não sentem medo e lutam até a morte — mas eles não podem ser controlados de nenhuma forma: uma vez invocados, atacam ao acaso quaisquer criaturas que estejam à vista, exceto o próprio mago. Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, os goblinóides desaparecem.

Trovão

3D&T: Ar 3, Luz 3
Daemon: Criar Ar/Luz 3 a 6
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Esta magia famosa, mas rara, permite disparar pelas mãos uma rajada elétrica em forma de relâmpago, que pode ziguezaguear livremente — atingindo até seis alvos escolhidos pelo mago. As vítimas atingidas sofrem dano de 1d por nível de Focus do mago (sem direito a absorver com Armadura ou IP, a menos que possua Armadura Extra contra Elétrico ou Magia; neste caso, faz seu teste normal), e fazem um teste de Resistência para reduzir esse dano à metade.

Qualquer objeto metálico maior que uma armadura (estátua, porta, jaula, âncora...) dentro do alcance atrai para si o relâmpago, impossibilitando o uso da magia.

Trovão em Cadeia

3D&T: Ar 4, Luz 4
Daemon: Criar/Controlar Ar/Luz 6
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Esta rara e perigosa magia permite ao mago lançar sobre a vítima um relâmpago, que sofre imediatamente 6d pontos de dano (sem direito a absorver com Armadura ou IP, a menos que possua Armadura Extra contra Elétrico ou Magia; neste caso, faz seu teste normal) e faz um teste de Resistência para reduzir esse dano à metade.

Após o primeiro ataque, no turno seguinte, o relâmpago salta para na direção da criatura mais próxima e provoca dano de 5d. Em seguida salta para outro alvo, causando 4d — e assim por diante, até causar 1d e dissipar-se no turno seguinte.

O grande risco desta magia é que o mago NÃO controla os alvos seguintes do raio, que pode ser qualquer criatura ao alcance — incluindo o próprio mago! Como acontece com Trovão, qualquer objeto metálico maior que uma armadura dentro do alcance atrai para si o relâmpago, impossibilitando o uso da magia.

Vazio

3D&T: Luz 6, Trevas 6, Telepatia
Daemon: Criar/Entender Humanos 6
Custo: padrão
Duração: permanente
Alcance: apenas ao toque

Os bardos de Arton contam histórias tristes sobre heróis poderosos que vagam pelo mundo como pessoas vulgares, trabalhando em lavouras ou mercados, esquecidos de quem realmente foram — vítimas desta poderosa magia. Lançada sobre um personagem, ela exige um imediato teste de Resistência -2/-20%; se falhar, ele vai perder a memória de quem é e também esquecer a maioria de seus poderes, golpes e habilidades especiais de combate, tornando-se quase uma pessoa comum!

A vítima perde imediatamente TODAS as suas Vantagens, Desvantagens e Aprimoramentos, exceto aqueles diretamente ligados à aparência (Aparência Inofensiva, Membros Extras, Monstruoso...) ou raça (Elfo, Goblin, Centauro...). Perícias e magias também são todas perdidas, inclusive as magias iniciais. Na verdade, nada é realmente perdido — a vítima simplesmente não se lembra mais. Algumas coisas vão retornar sozinhas, com o tempo. Mestres, Patronos, Aliados e Parceiros farão contato cedo ou tarde (assim como Inimigos...). Boa e Má Fama também serão recobradas logo.

Outras devem ser recuperadas por tentativa e erro. Sempre que surgir uma oportunidade em que uma Vantagem ou Aprimoramento é absolutamente necessária, o jogador pode (com permissão do Mestre) fazer um teste adeuado. Em caso de sucesso, ele recupera a Vantagem ou Aprimoramento. Esse teste pode ser feito apenas em situações de extrema emergência — por exemplo, quando você está caindo em um abismo e tenta descobrir se tem Levitação.

Infelizmente para a vítima, Desvantagens e Aprimoramentos Negativos são recuperados com muito mais facilidade. Um Código de Honra esquecido vai emergir sempre que você tentar violá-lo, e uma Maldição vai reaparecer quando você menos esperar.

Uma magia Desejo permite recuperar todas as memórias perdidas.

Verter Água de Pedra

3D&T: Terra 2, Água 3
Daemon: Criar Água 2
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: toque

Esta magia reproduz o poder natural recebido pelos clérigos de Azgher. Como sinal de respeito ao Deus Sol dos Sar-Allan, a magia pode ser invocada apenas durante o dia. A água gerada com este efeito é suficiente para saciar seis pessoas, e pode ser realizada apenas uma vez por dia.

Visão do Passado

3D&T: Luz 1
3D&T: Entender Luz/Metamagia 1
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Segundo o célebre inventor Lorde Niebling de Valkaria, esta magia tem uma explicação científica. Tudo que vemos é luz refletida, e a luz viaja pelo universo. Portanto, todas as imagens de tudo que aconteceu no mundo ainda estão viajando pelo universo, para algum lugar. O mago da luz tem poder para resgatar essas imagens e descobrir o que aconteceu no passado recente.

Ao invocar a magia, o mago pode enxergar o passado recente do mesmo lugar onde está (ou outro lugar, caso use Sentidos Especiais ou outro meio). O alcance é de 1 minuto para cada ponto de Focus utilizado.

Vôo

3D&T: Focus 1
Daemon: Controlar Caminho Elemental 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Vôo é simplesmente uma versão mais avançada da magia Transporte, permitindo que as criaturas ou objetos transportados se afastem do chão e atinjam grandes alturas (sobre um colchão de ar, cavalgando uma rocha voadora, usando asas de fogo ou luz, sobre uma nuvem de chuva ou trevas...). A velocidade máxima é a mesma (10m/s com Focus 1; 20m/s com Focus 2; 40m/s com Focus 3...).

Contudo, o peso que você pode transportar com Vôo é menor: apenas a si mesmo ou até 50kg com Focus 1; 100kg com Focus 2; 200kg com Focus 3; 400kg com Focus 4 e assim por diante.